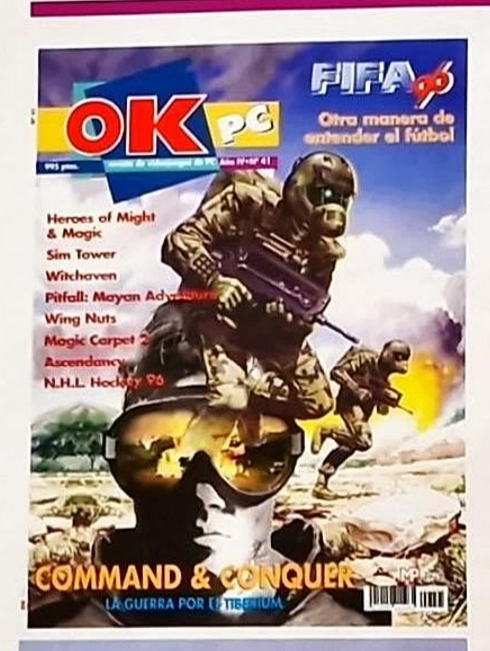

OK PC
995 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año IV • Nº 41
FIFA 96
Otra manera de entender el fútbol
Heroes of Might & Magic
Sim Tower
Witchaven
Pitfall: Mayan Adventure
Wing Nuts
Magic Carpet 2
Ascendancy
N.H.L. Hockey 96
BECHENNEC 94
COMMAND & CONQUER
LA GUERRA POR EL TIBERIUM
MP MULTIPRESS
8 414090 201261
00041

Ahorro y Calidad Total





NUESTRA PORTADA

***Command & Conquer* continúa con el estilo que hizo famoso a *Warcraft*. Como resultado tenemos un magnífico juego de estrategia que combina multitud de escenarios con buenos y cuidados gráficos.**

NAVIDADES CARGADAS DE NOVEDADES

Con la llegada de los anuncios de turrón y cava todos nos damos cuenta de que empieza la temporada invernal y sobre todo la navidad, esa época de engorde y disfrute familiar en la que, por supuesto, también hay un excelente hueco para disfrutar de nuestro querido PC. Los distribuidores de software saben que todos tenemos más tiempo libre, en especial los estudiantes, y ésta es la razón para que guarden sus supertítulos para estas fechas. Juegos como *Command & Conquer* (nuestra portada), *FIFA 96* o *Pitfall: The Mayan Adventure* dan fe de la calidad que tiene el mercado del videojuego en España.

Es en esta época cuando más sufrimos en la redacción de *OK PC*. La avalancha de novades nos desborda y tenemos que sacarle 25 horas al día, pero no todos son sufrimientos y también tenemos la oportunidad de disfrutar de las novedades que mes a mes os ofrecemos.

Como el mes pasado, junto con la revista, hemos incluido dos CD-ROM cargaditos de demos y, sobre todo, de vídeos de productos. En total hay más de una giga de información. El primer CD-ROM mantiene la línea de los meses anteriores y el segundo os ofrece, de la mano de CIC y VIACOM, una estupenda selección con trailers de las mejores películas que podeis ver en vídeo y en la pantalla grande.

En esta época muchos lectores se hacen la pregunta: ¿Cuál es el juego de estas navidades? La respuesta es difícil y depende principalmente del tipo de juegos que os guste. Desde nuestro punto de vista, os recomendamos el juego de estrategia-arcade *Command & Conquer* por su excelente adicción y jugabilidad. Si tus gustos tiran más hacia el deporte, no dejes de disfrutar con la nueva forma de jugar al fútbol: *FIFA 96*. Aunque parezca mentira en un género tan quemado como es el deportivo, se ha conseguido romper moldes y ofrecer una nueva visión superdivertida y con una extensa base de datos actualizada para sacarle el máximo "partido". Los amantes de los arcades también tienen su hueco este mes y programas como *Pitfall* para *Windows 95* y *Witchaven* harán las delicias de los más exigentes.

Si estás pensando en comprarte un juego, seguro que este mes sufrirás para elegir el que quieres, pero estamos seguros que tras leer nuestras páginas sufrirás aún más por las exquisiteces que te esperan. Ah, ¡Feliz Navidad!

Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: José Villalba Medina, Julián Pérez, Fernando Pertierra, Carlos Arias, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Atheneo" y Luis Gallego.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Publicidad: Comercial de Medios de Comunicación, S.L. C/ Francisco de Rojas 5, 4º oficina 1. 28010 Madrid. Tels.: (91)447 55 53/59 62. Fax: (91)447 67 70.
Director comercial: Miguel Bendito.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3º. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



Gerente general: Eusebio San Martín Muñoz.
Director editorial y producción: Gregorio Goñi.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Redacción, administración y suscripciones: C/ Alberto Alcocer, 5, 1º dcha. Tel.: (91) 350 52 14 - Fax: (91) 350 60 02
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, Planta 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol. Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain XII-95.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones S.A. C/Libertad Nº517 Santiago (Chile). Tfno: (562) 681 82 40, Fax (562) 681 10 12
Importador exclusivo para Mexico: C.A.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 México D.F. Tfno: (525) 696 27 37
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.

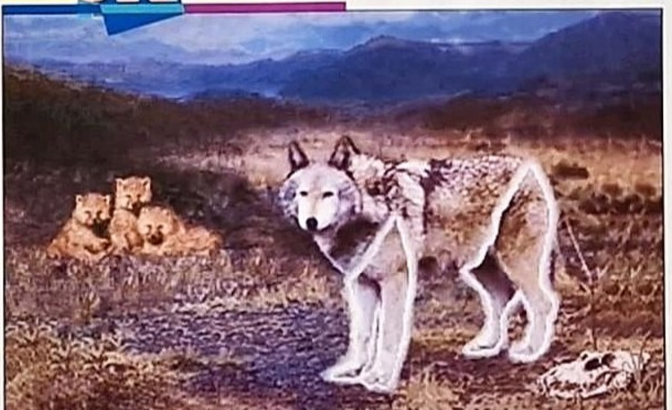
SUMARIO

OK PC AHORA TE DA EL DOBLE

Este mes tiramos de nuevo la casa por la ventana, ofreciéndoos dos CD-ROM en lugar de uno. El primero con las demos y programas de todos los meses y el segundo con un excepcional especial de Viacom. Prepárate para disfrutar pues este mes los tienes muy pero que muy fácil.



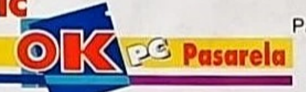
Pág. 36



WOLF

Uno de los animales más místicos de la naturaleza es, sin duda alguna, el lobo. Pero lo que nadie sabe es que también es de los más humanos que hay. Aprende a convivir como tal en su hábitat.

HEROES OF MIGHT & MAGIC



Pág. 52

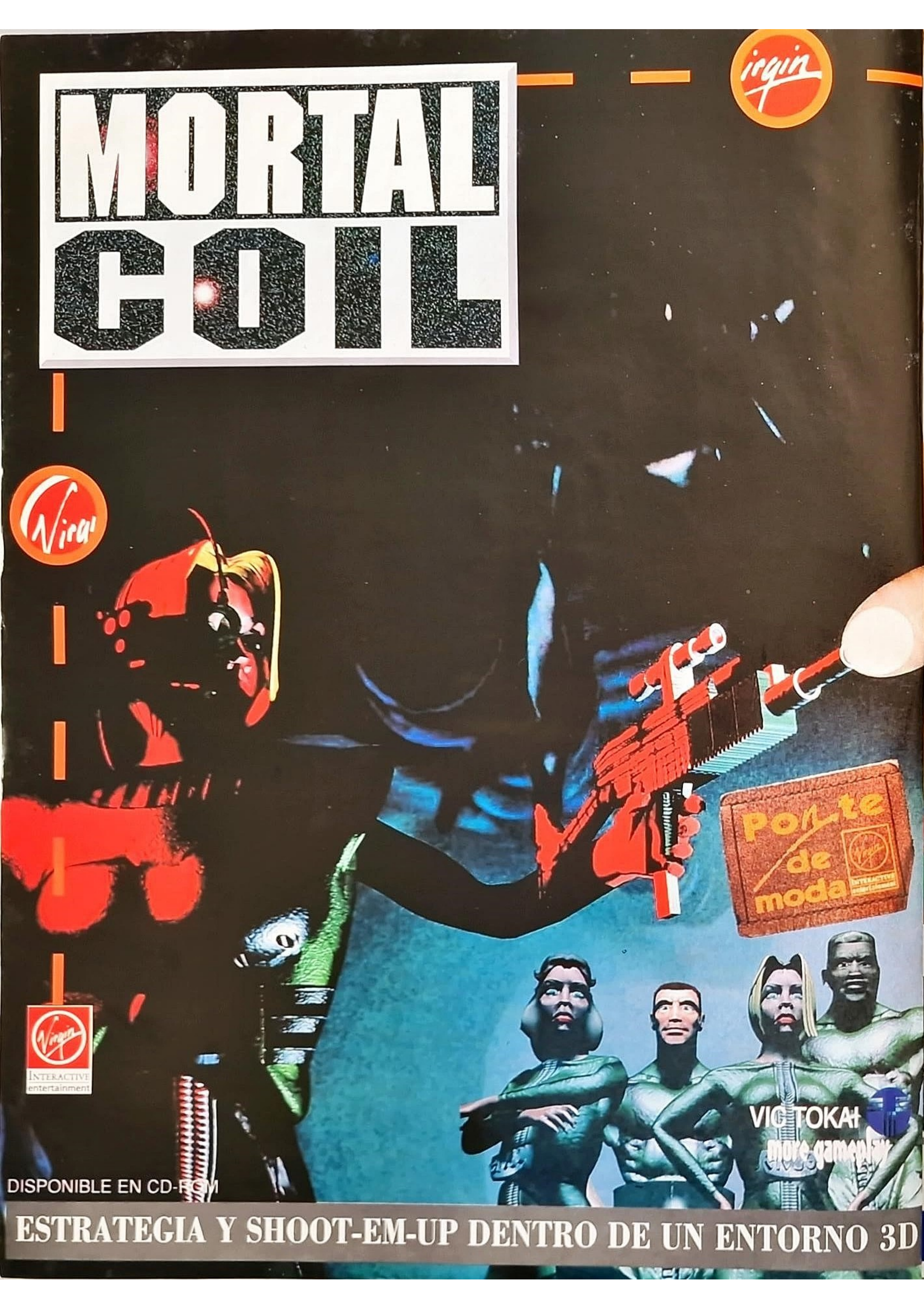
La pelea por el poder supremo únicamente podrá ser solucionada en la batalla final. ¿Quíeres formar parte en ella como uno de los contendientes?



EN ESTE NUMERO

Pág.

OK News 8
Hard Tech 14
OK Previews:
Dust 18
Buried in Time 22
IndyCar Racing 2 24
Wing Comander IV 26
Bermuda Syndrome 28
Flight of the Amazon Queen 30
Speed Haste 32
Z 33
The Machine 34
ShellShock 35
Wolf 36
Sim Town 38
Battle Beast 40
OK Pasarelas:
Command & Conquer 42
NHL 96 46
Ascendancy 48
Heroes of Might & Magic 52
Pitfall 2 56
Sim Tower 60
FIFA 96 64
Witchaven 68
Last Dinasty 72
Wing Nuts 74
Air Power 76
Cadillacs & Dinosaurs 78
Magic Carpet 2 80
Las Vegas Girls 82
Alien Legacy 84
ThunderScape 86
Championship Manager 2 88
Sensible World of Soccer 90
Trauma 92
OK Novedades: 94
OK Supertips: 96
OK Hits: 98
OK Correo: 99
OK Tricks & Tracks:
Menzoberrazan 100
Contenido del CD-ROM: 110



MORTAL
COIL
Virgin
Virgin
Pon-te
de
moda
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
VIC TOKAI
more gameplay
DISPONIBLE EN CD-ROM
ESTRATEGIA Y SHOOT-EM-UP DENTRO DE UN ENTORNO 3D



DESDE UN TAXISTA ASESINO HASTA UNA PERFECTA MAQUINA DE MATAR

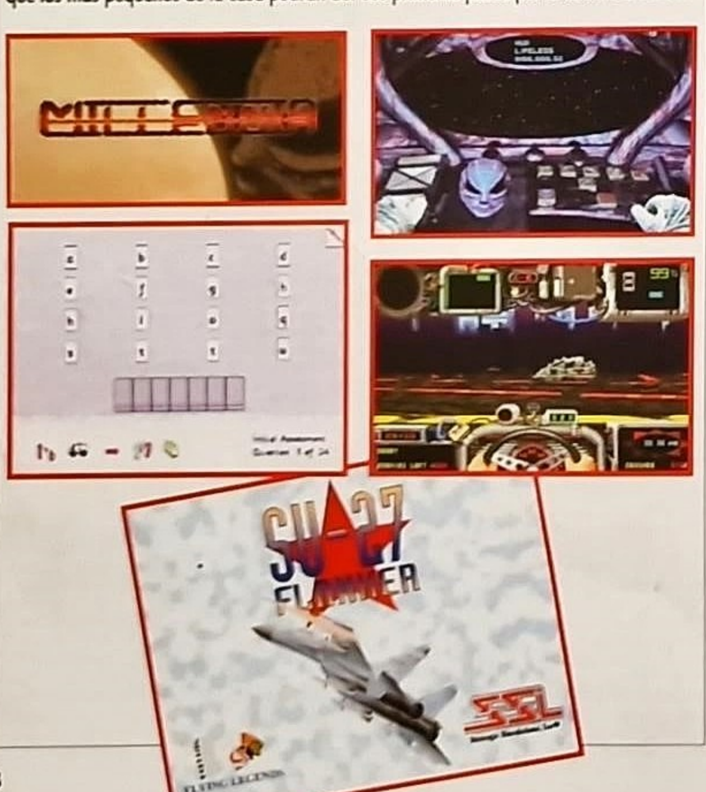
Muchos titulos y de muchas compañias programadoras diferentes son los que Proein S.A. nos va a enseñar en los próximos meses. De la mano de Gametek nos van a llegar:

- ROAD WARRIOR, la segunda parte de Quarantine, en el que de nuevo nos convertiremos en el sangriento taxista cuya única ambición es escaparse de Kemo, la ciudad carcel.
- MILLENIA, que puede ser considerado como uno de los matamarcianos de la siguiente generación.
- HELLFIRE ZONE es un muy vistoso arcade en el que manejamos un Apache y, moviéndonos en un terreno tridimensional, con toda libertad, realizaremos las diferentes misiones que nos sean asignadas.

Por parte de Microprose nos llega la segunda parte de un conocido simulador de automovilismo, el Fórmula 1 Grand Prix. Mejores gráficos y toda la sensación de velocidad que quieras a los mandos de tu ordenador.

SSI nos proporciona un fantástico simulador de vuelo que tiene como nombre SU-27 Flanker, en el que manejamos un sofisticado aparato de vuelo con el que tendremos que realizar diferentes misiones a cual más complicada.

Y por último, un profesor de ingles para niños llamado English ABC con el que los más pequeños de la casa podrán dar sus primeros pasos por el idioma británico.



EL MES DE ARCADIA



Parece que el espíritu navideño ha entrado también en las oficinas de la distribuidora española Arcadia, haciendo que todos los que la integran se "pongan las pilas" y empiecen a trabajar de forma sobrehumana. Eso a hecho que una gran mayoría de los títulos que van a poblar el mercado sean de esta distribuidora. Estos son, a grandes rasgos, los juegos de diferentes compañías que Arcadia va a distribuir:

EMPIRE INTERACTIVE:

- PRO PINBALL: un increíble y divertido pinball en SVGA, que hará las delicias de todos a los que les gusta de vez en cuando agarrar los flippers y empezar a hacer puntos como locos.
- NAVY STRIKE: un fantástico simulador de vuelo con enormes dosis de estrategia, en el cuál no sólo tendrás que defenderte a los mandos de tu aeronave, sino que también tendrás que hacerlo desde tu portaaviones.



DIGITAL PICTURES

- CORPSE KILLER: si eres un amante de las películas de terror y en especial de las de zombies, este shoot'em up es sin duda tu juego.
- SUPREME WARRIOR: otra manera, mucho más original, de ver los arcades de lucha uno contra uno. Combate contra los más diestros luchadores en una pelea en primera persona.
- DOUBLE SWITCH: una historia de intriga en la que deberás salvar a los protagonistas activando una serie de trampas en las que caerán los malhechores.





OCEAN

- WORMS: un juego de estrategia en el que controlamos a un grupo de aguerridos gusanos que, preparados para la guerra, son capaces de acabar con cualquiera que se les ponga delante.
- TFX EF2000: un extraordinario simulador de vuelo. Y además Bridge Challenger, Football LTD, Sea Legends, Offensive, Silent Steel y Iron Angel.



GREMLIN

- ACTUA SOCCER: otro simulador deportivo con el balompié como tema, con una serie de novedades que lo hacen revolucionario en este campo.
- FATAL RACING: apasionante juego de carreras.








"Wingman te da máximo control.
¡Te lo digo yo, colega!"
Billy Mather
Guerrero supremo del Cyberespacio
•Dispara a tope con botones antideslizantes perfectamente colocados.
•Prueba la palanca que te da más agarre y un verdadero control.
•Base pesada que evita deslizamientos y resbalones.
•Fácil conexión a cualquier conector de 15 pines.
•¡Este cable se pasa de largo!
• Garantía de 1 año del líder mundial en dispositivos de señalización.
WINGMAN™ EXTREME.
Preferido en todas partes por los guerreros de los juegos tridimensionales. Logitech marca la diferencia.
Juega con ventaja en uno de los siguientes puntos de venta: KM Tiendas, Centros Comerciales PRYCA (con dpto. de Informática) y Tiendas de Informática Logic Control
o llama a LOGITECH al 93-4192257.
Las marcas registradas TM / ® son propiedad de sus respectivos propietarios.
Wingman™
Optimo comportamiento con control de aceleración.
Wingman™ Extreme
La experiencia suprema en comportamiento y control de juegos tridimensionales.
LOGITECH



OK PC ENTREVISTÓ A LOS PROGRAMADORES DE ZOOP

Durante su visita a nuestro país, pudimos hablar con los simpáticos programadores de ZOOP en la sede de CIC en Madrid. Allí expusieron sus aventuras y desventuras con el juego y los motivos por el que fué creado. Se trataba de buscar nuevos conceptos en el mundo de los juegos de inteligencia, pues desde la aparición de Tetris, la falta de originalidad abundaba demasiado en este terreno.

Tras su gigantesco éxito en media Europa, Zoop llega a España dispuesto a comernos las neuronas. Sus creadores nos avisaron del enganche que podemos coger con él, cosa que agradecemos. Pero al preguntarles por su nuevo proyecto se quedaron totalmente mudos. Tal vez. ¿Tal vez porque será la gran sorpresa del año que viene?. Eso esperamos.

Pero eso no es todo lo que CIC se tiene guardado en la manga. Tres nuevos títulos que están a punto de ser finalizados, pasan a formar parte de la lista de lanzamientos de esta empresa distribuidora. El primero de ellos es MTV Unplugged, con el que podremos disfrutar de actuaciones en directo y videos musicales de los mejores solistas y grupos del momento, todo ello gracias al canal musical MTV, tan famoso en todo el mundo. Desde Elton John, hasta Anni Lenox, pasando por Eric Clapton y Paul Simon, todos tendrán un pequeño lugar en este producto tan atractivo como original.



Beavis & Butt Head, las mascotas de la MTV tampoco se quedan atrás y aparecen en otro título que a modo de aventura gráfica nos introducirá en la piel de estos dos impresentables, a los que tendremos que sacar de más de un lío.

Y por último Play Math, un programa educativo para que los más pequeños de la casa comiencen a familiarizarse con el mundo de los números.



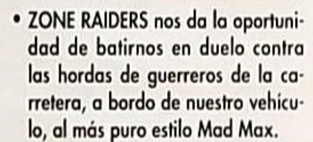
VIRGIN A POR TODAS

Cuatro grandiosos títulos se unen al elenco de estrellas de software lúdico que hasta ahora ha distribuido en nuestro país esta afamada empresa. Cada uno de un estilo diferente para acertar de lleno con los gustos de todos los jugones españoles.

- SCREAMER es un impresionante simulador de carreras de coches deportivos, que va a ponerle las cosas muy duras al hasta ahora imbatible The Need for Speed.
- ZONE RAIDERS nos da la oportunidad de batirnos en duelo contra las hordas de guerreros de la carretera, a bordo de nuestro vehículo, al más puro estilo Mad Max.
- AGILE WARRIORS es unl novedoso simulador-arcade en el que vas a los mandos de un vehículo de tierra armado, con el que tendrás que acabar con helicópteros, tamques y toda clase de máquinas de guerra.
- Y por último MORTAL COIL, al que cabe hacer mención especial, ya que la empresa programadora Crush Limited, autora del juego, vino a visitarnos junto con Virgin a nuestra redacción para enseñarnos en rigurosa exclusiva el programa en su plena acción. Siguiendo los esquemas de los arcade en primera persona que tan de moda están en estos momentos, como Doom, Heretic, Rise of the Triad y próximamente Hexen, Mortal Coil nos da la oportunidad de manejar a un aguerrido grupo de Comandos en el interior de una base alienígena, donde podrás manejarlos a tu antojo, gracias a un sistema estratégico en el que dirigimos las acciones de cada uno con total libertad.

Parece que en los meses venideros Virgin nos va a tener muy ocupados, de lo que nos alegramos muchísimo.











ERBE ATACA DE NUEVO

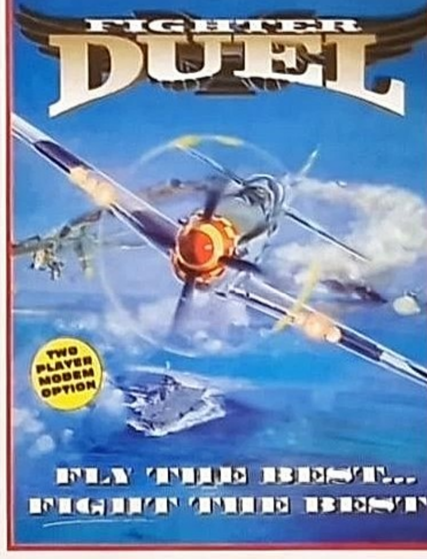
Muchas novedades nos depara esta eterna distribuidora española de software lúdico y hardware. Entre ellas, las más sobresalientes son:

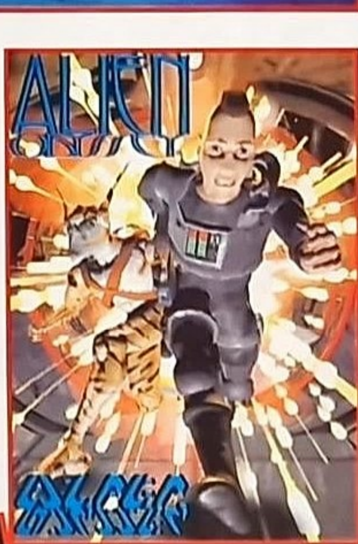
• ALIEN ODYSSEY, de Philips, que nos introduce en una aventura espacial en la que el riesgo al límite y la acción serán continuas y permanentes.

• FIGHTER DUEL, también de la misma compañía, que nos introduce de lleno en la cruel batalla del pacífico entre japoneses y americanos, a los mandos de aviones tan conocidos como los Mustang.

Lucas Arts aporta su granito de arena con un CD-ROM para coleccionistas. Ni más ni menos que la reunión del juego TIE Fighter, junto con todas las extensiones que han sido distribuidas con anterioridad. Sin duda este va a ser un producto excepcional para todos los, amantes de la saga Star Wars.

• THE RIDDLE OF MASTER LU es una aventura gráfica, creada con actores digitalizados y realizada por Sanctuary Woods.









GANADORES DEL CONCURSO COMBAT AIR PATROL

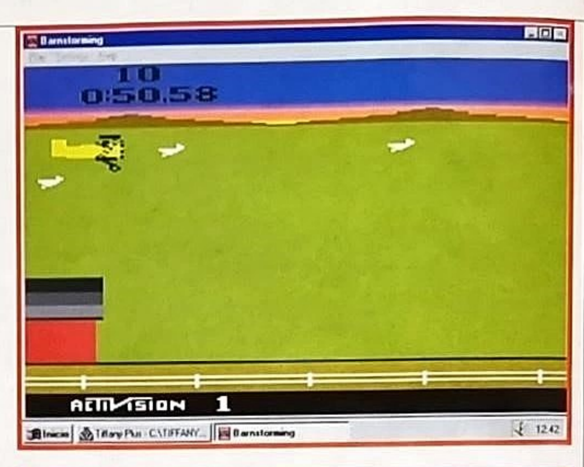
CAZADORAS DE PILOTO:
- Isaac Blanco Sanpedro (MADRID)
- Antonio González Merino (SANTIAGO DE COMPOSTELA)

MAQUETAS:
- Isaac Alvarez Tejeiro (OVIEDO)
- Carmen Lucas Mayor (CUENCA)
- Rafael Aguado López (MADRID)
- José Luis Casanova Villalta (TALAVERA DE LA REINA)
- Javier López López (MADRID)
- Rosa Pérez Hernando (MOSTOLES)
- Marc Lluch Márquez (BARCELONA)
- José Luis González Calvo (BARCELONA)
- Enrique Camuñas Albert (SEVILLA)
- Miguel Castillo Pérez (MADRID)
- Juan Rafael Alavés Grande (VALENCIA)
- Lucas Alonso Vidal (MADRID)
- José Luis García Alonso (MADRID)
- Fernando Ferrán Molina (VALENCIA)
- Laura Damián Lluch (LLEIDA)
- Daniel Castro Alcántara (MADRID)
- Ricardo Piedra Sánchez (BARCELONA)
- Javier García Jiménez (MADRID)
- Javier Alcaraz Vega (MALAGA)
- Agustín Muñoz Rodrigo (MADRID)

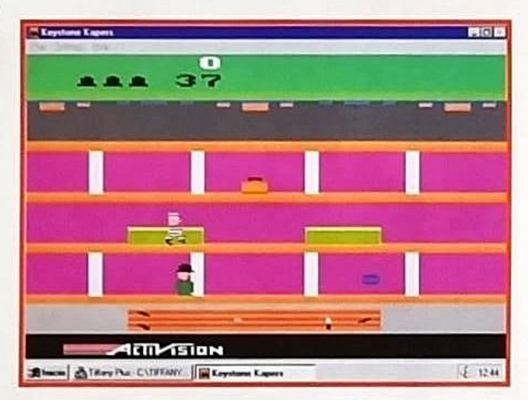
BUSCANDO EN EL BAUL DE LOS RECUERDOS

Activision, una compañía programadora con renombre. Desde que las videoconsolas son consideradas como tal y los ordenadores son una manera más de divertirse, allí está esta empresa recordándonos que programar sigue siendo un arte y no puro marketing.

Hace nada que nos ha sorprendido con la calidad de productos como Mech Warrior 2, o Pitfall: A Mayan Adventure, por nombrar algunos y, cuando todavía tiene algunos títulos por distribuir, como Paparazzi, en el que encarnamos a un avispado fotógrafo en busca de algún desliz de un famoso, hasta Shanghai: Great Moments, que nos traslada de nuevo a ese tablero lleno de piececitas diferentes que debemos emparejar, pero, como empresa antigua que es, además de apadtarse a los tiempos que corren, también echa de vez en cuando un vista hacia atrás y, títulos que en su tiempo nos hicieron pasar buenos ratos, son rescatados para deleite de todos los jugones nostálgicos que, desde muy jovencitos empezaron ya a darle duro a eso del pad en una consola Atari de principios de los ochenta. Y eso es precisamente lo que han hecho, recuperar del arcón de la antigüedad varios de los más famosos juegos para esa consola y los han introducido todos en un CD-ROM que funciona exclusivamente bajo el entorno Windows 95. ¿No os parece un anacronismo divertido el que juegos que hace casi una veintena que han salido, se mezclen con lo último de lo último en lo que a informática se refiere?









UBI SOFT ENTRE ARCADES TUTORIALES Y EDUCATIVOS

Tres son los diferentes productos que esta compañía francesa, cuya representante en España está afincada en Barcelona. El pasado 2 de Noviembre, una de las representantes de esta compañía nos visitó directamente en la redacción de OK PC, presentándonos los siguientes títulos. El primero es un arcade de plataformas versionado a partir de las consolas de 64 bits, que después de tener un gran éxito en ese terreno, viene dispuesto a arrasar nuestras computadoras con unos gráficos fantásticos y una velocidad de acción pocas veces vista en un PC. Su nombre es Rayman y dentro de muy poco oireis hablar de él por todos lados.

El segundo producto, totalmente diferente, es un tutorial con el que aprender a tocar la guitarra eléctrica va a ser un juego de niños. Gracias a un grupo de siete canciones clásicas del rock de cantautores tan conocidos como Steve Ray Vaughan, Bob Marley o Bob Dylan, entre otros, junto con videos demostrativos, partituras e instrucciones, Guitar Hits va ser, sin duda, uno de los programa tutoriales más divertido y ameno del mercado y, por último, una colección educativa en la que un simpático niño llamado Peter va a enseñar a los más pequeños de la casa sus aventuras más divertidas.

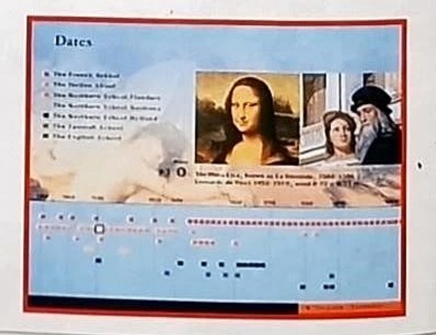
UN PASEO CULTURAL DE LA MANO DE BMG INTERACTIVE

El Louvre. Seguramente todos hayais oído hablar de este famoso museo en el que las más prestigiosas obras de arte de la historia humana se guardan celosamente.

Pues BMG Interactive se ha atrevido a meterlo todo en un CD-ROM, que bajo un programa completamente interactivo nos da paso a uno de los paseos culturales más divertido e instructivo de nuestra vida. Desde la historia de cada una de las obras de arte, hasta la biografía del autor, El Louvre nos muestra como hacer una enciclopedia interactiva como ninguna lo ha hecho antes. Tras ser record indiscutible de ventas en Francia, traspasa nuestras fronteras para que, una vez sido traducido y doblado al castellano, tenga tanto éxito entre nosotros.







F-16 FLCS

Ficha Técnica

OK Hard Tech	F-16 FLCS
Tipo:	JOYSTICK
Distribuidor:	HEREDEROS DE NOSTROMO
Teléfono:	91-4471933
VALORACION	1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Joystick de altura

Idéntico a la palanca de mandos de un caza real

Existen joysticks que imitan la palanca de mando de los aviones, mientras otros están destinados a juegos de plataforma y arcades; su diseño es muy parecido, y también es el mejor, a los "pads" de las consolas.

Pero para el usuario aficionado a los simuladores de vuelo, el joystick que este mes presentamos va a suponer toda una agradable sorpresa, ya que es prácticamente igual a la palanca del archifamoso caza F-16. Su tamaño también es bastante considerable, pero lo que más impresiona de este fascinante dispositivo, es la estabilidad que tiene y su velocidad de respuesta.

VIENTOS DE GUERRA

El *F-16 FLCS*, por sus propias características, pertenece a la gama alta de la serie *Thrustmaster*, uno de los fabricantes más conocidos de este tipo de productos. Por eso no es de extrañar que en la caja del joystick nos encontremos con un voluminoso manual que nos explicará paso a paso la instalación de este gigante, mediante un disco con diversos drivers.



Puede funcionar en modo digital y analógico, para que podamos manejarlo con todos los simuladores tanto de tipo "real" como "arcade" que existen, pero nos encontraremos con algunas pegas para controlar algunos, ya que habremos de proceder correctamente a la instalación de los drivers para que funcione bien con esos juegos.

Su precio de salida estará por encima de los demás joysticks de su segmento, debido a sus elevadas prestaciones, aunque no sabemos si igualará al de un verdadero "caza" pues nunca hemos pilotado alguno, pero para su fabricación se ha contado con el asesoramiento de militares y personas relacionadas con la industria aeronáutica. De todas formas, y pese a su aparente complejidad, el programa de instalación permite configurarlo a nuestro antojo y de una forma bastante sencilla. Sus cuatro botones de fuego hacen el resto para convertir nuestra habitación en una auténtica cabina de combate.

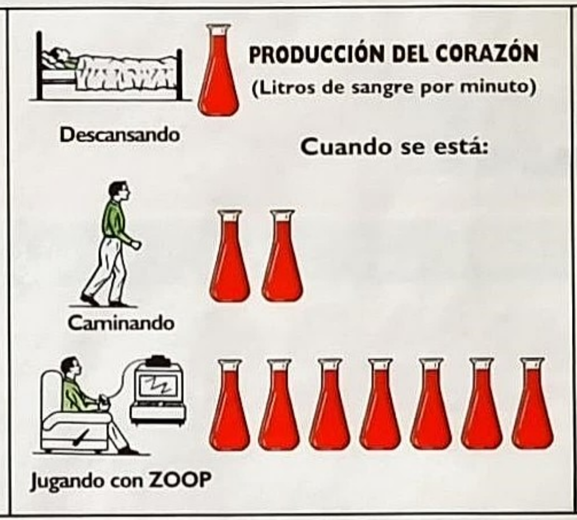


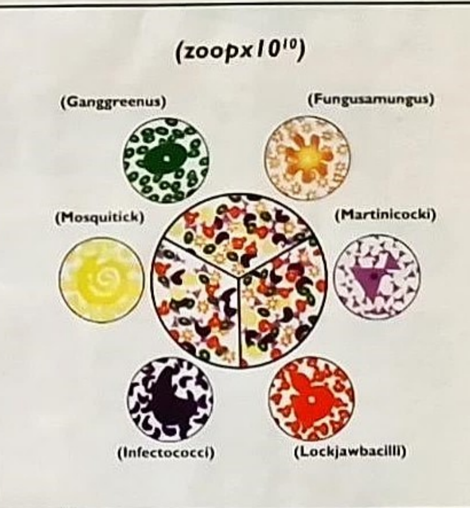
LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO



ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO









Un iris sano

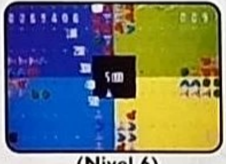


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

Etapas de ZOOP



(Nivel 3)



(Nivel 6)

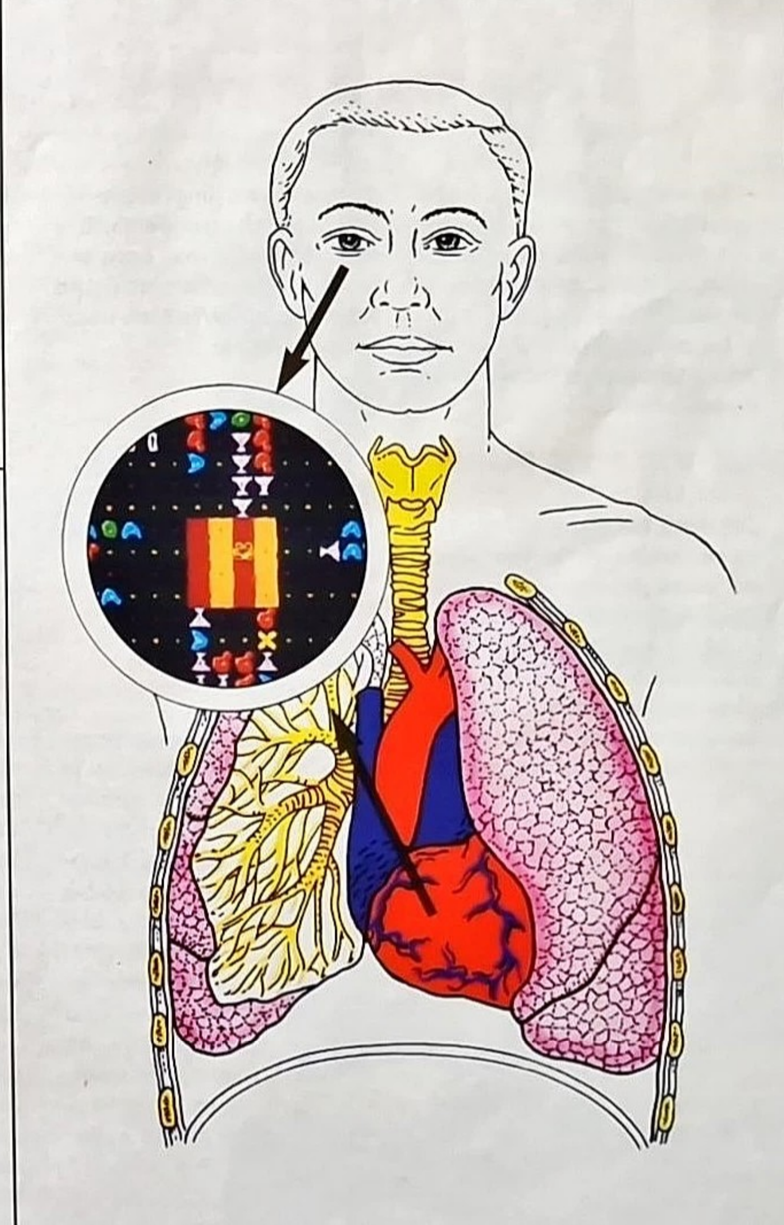


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

Portadores conocidos de ZOOP



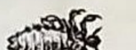
MEGADRIVE™



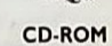
SUPERNINTENDO®



GAME BOY™



CD-ROM





MACINTOSH™

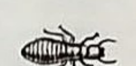




PC

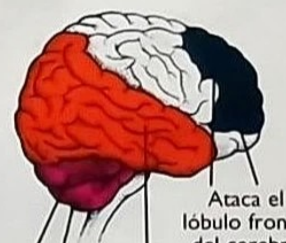


PLAYSTATION™



SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.



Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.

PAGESCAN

Ficha Técnica	
OK Hard Tech	PAGESCAN
Tipo:	ESCANER
Distribuidor:	LOGITECH
Teléfono:	93-4191140
VALORACION	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Imágenes de la realidad

Todos nos acordamos de los pesados "trabajos" que nos ordenaba el profesor de la escuela, instituto, universidad, etc. Para quedar medianamente bien era necesario hacerlo a máquina, y hasta hace unos cuantos años, algunos privilegiados utilizaban su procesador de textos. Pero siempre se repetía la misma tarea tediosa: copiar textos y más textos de montones de libros para utilizar como referencia de ayuda, y olvídate si querías incluir algún gráfico, o eras un "manitas" del dibujo o lo tenías muy difícil.

La situación cambió hace unos años con el invento de los escáner. Gracias a ellos, era posible copiar textos y digitalizar dibujos.

La presentación de nuestros trabajos ya nunca será como antes.

LA VIDA EN PURO COLOR

Logitech ha diseñado un escáner multifunción con prestaciones profesionales pero que viene que ni pintado al usuario medio de multimedia. Multifución porque con él es posible además del escaneado de documentos, utilizarlo como fotocopiadora en una impresora láser o de chorro de tinta y también como fax, pero para ello necesitaremos una tarjeta módem/fax en nuestro ordenador.

Resultados en 24 bits de color

Como veis es posible hacer de todo con él. Aunque lo más interesante es el escaneado de imágenes a todo color, gracias a su tecnología de 24 bis de color y 256 niveles de gris. No se puede escapar ninguna imagen que os guste. En cuanto a su uso, prima vuestra imaginación, pero si quereis realmente "personalizar" Windows, podéis pasar por el escáner una foto vuestra y grabarla como un fichero BMP para convertirla en fondo de vuestras aplicaciones.

También podéis retocar cualquier foto con los numerosos programas de diseño gráfico que existen en el mercado. El software del escáner trae un tratamiento de imágenes, pero resulta algo limitado para conseguir algo a lo grande, aunque basta para incluir imágenes en ficheros de procesadores de texto o en otras aplicaciones.

Tal maravilla sólo pide un 386 con Windows 3.1. y 8 Megas de RAM, sobre todo si nos vamos a centrar en textos. Con las imágenes es necesario aumentar la potencia del ordenador y el número de megas. Nosotros lo hemos probado en un Pentium con 16 Megas de RAM y los resultados son excelentes.

En fin, *PageScan* es uno de los mejores escáner a color que existen en la actualidad. Su utilidad es obvia para las personas que trabajan en entorno multimedia y para el usuario medio es un buen medio de acercarse al siempre fascinante mundo de la autoedición.

INTERAction

SIERRA®

LA MAQUINA DE AHORRAR DINERO



¿Cuánto dinero te has dejado en las náquinas recreativas para disfrutar de ın buen pinball? Esa historia se acabó, porque te ofrecemos un programa que será tu mejor inversión al tiempo que te encontrarás la experiencia más realista que jamás hayas visto entre los juegos de pinball. Con efectos en tres dimensiones difícilmente superables y un movimiento de la bola que te sorprenderá por su realismo, al que responde un movimiento de flippers con precisión milimétrica.
Comienza con una mina y consigue, gracias a la bola, los materiales necesarios para construir una colonia. Posiblemente, prefieras el espacio exterior. Pues lo tienes, y con una sensación de 3D que te obligará a estar muy atento.

AOD: MISSION DISK



Si tienes es maravilla de programa que se llama ACES OF THE DEEP, ahora tienes la oportunidad de completarlo con un disco de datos que contiene nuevas misiones. Estamos convencidos de que ya eres todo un experto en las profundidades submarinas, pero aún puedes serlo todavía más en un nuevo teatro de operacioes, el Mediterráneo. Con nuevas armas y opciones, te sentarás a los mandos de un auténtico submarino del siglo XXI e incluso, puedes extender tu flota con un navío alemán.
Gana experiencia y realismo con todas las virtudes que han hecho tan popular a ACES OF THE DEEP.

A LA SEXTA, OTRA VEZ ROGER WILKO

Regresa a nuestros ordenadores Roger Wilco, el personaje más fantástico jamás creado para el mundo de los videojuegos en el espacio. SPACE QUEST 6: THE SPINAL FRONTIER es la sublimación de la saga. El juego comienza con Roger ante un tribunal, acusado de haber violado las leyes interplanetarias. Convicto, es degradado y asignado a una nave espacial que parece diseñada por el mismísimo Calvin Klein.
Si te sorprende el sonido inicial de la música que popularizó la película *2001: una odisea espacial*, tu capacidad de asombro llegará más lejos cuando veas los gráficos y el movimiento de los personajes. Sin duda, este será tu paseo preferido por las estrellas. Cuidado, porque crea adición y puede convertirse en el mejor pasatiempo.

NUEVO CESAR II

Una ciudad...que fácil. No te creas, porque has de empezar por algo para llegar a ser dueño de un imperio, pero no es uno cualquiera, ya que se trata del Gran Imperio Romano que, por entonces, regia todo el mundo conocido. Vaya papeleta si, además, tenemos en cuenta que se trataba de una civilización muy organizada y en la que había prácticamente de todo. Si la estrategia es tu género, CESAR II es tu juego. El tuyo y el de toda tu familia y el de todos tus amigos. Ya sabes, cuantas más provincias conquistes más rápido llegarás a ser emperador, pero los demás también participan en este programa de gráficos renderizados en 3D y con gráficos SVGA. Ave César, pero cuidado con los cartagineses, que vienen en son de guerra dispuestos a plantar batalla.



UN ALUCINE



¿Qué te parece un juego con más de 4 horas de voces digitalizadas en castellano, que tiene el interface de usuario más ensalzado por los especialistas de todos los países y que conjuga unos maravillosos gráficos con una alucinante música? No es imposible. Ese juego existe y se llama ALIEN LEGACY. Pero lo que te hemos contado no es todo. Gracias a este programa, diseñado con la tecnología más avanzada, descubrirás viejos artefactos alienígenas que te ofrecerán pistas vitales y te enfrentarás a desatres naturales de proporciones épicas. La misión te llevará a explorar y colonizar el sitema solar Beta Caeli y, entre imponentes secuencias cinematográficas en 3D, deberás asumir decisiones estratégicas que determinarán el desarrollo de la humanidad.

NUEVO

LAST DINASTY: COMBATE Y AVENTURA

Lucha por el destino del universo y ponte a los mandos más alucinantes vistos jamás en una pantalla. Lógicamente, a tal pantalla, tal nave, porque estamos seguro de que nunca se te ha pasado por la imaginación nada igual, y mucho menos para enfrentarte con un juego que integra las acciones de combate con los géneros de rol y aventura.
Aprovechando las innovaciones de juegos anteriores de SIERRA, como *Phantasmagoria* y *Gabriel Kight II*, pasará mucho tiempo antes de que este programa pueda ser superado y, a buen seguro, en España será también un estandar como lo es en todos los países donde ha visto la luz. Como Mel Rauq participarás en combates, seleccionarás la aventura y elige la información que quieras ver en tu monitor de vuelo.

UNA AYUDITA



WOODRUFF
Si tras múltiples y desesperados intentos no consigues que la nuez de bluxtre quede sujeta a la señal para que la rompa un meteorito, actúa como sigue: Vete al callejón del borracho e introduce la nuez de bluxtre en el barril de alquitrán. A partir de ahora podrá quedarse pegada al suelo.

Si quieres recibir un catálogo a todo color de los productos SIERRA, envíanos tus datos con 100 pesetas en sellos de correos a: COKTEL EDUCATIVE C/Tomás Redondo, 1-1º F. Edificio Luarca. 28033 Madrid Tel. 381 68 24 Fax 381 08 39



Ficha Técnica

OK Preview -CD:	DUST
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	CYBERFLIX
Distribuidor:	BMG

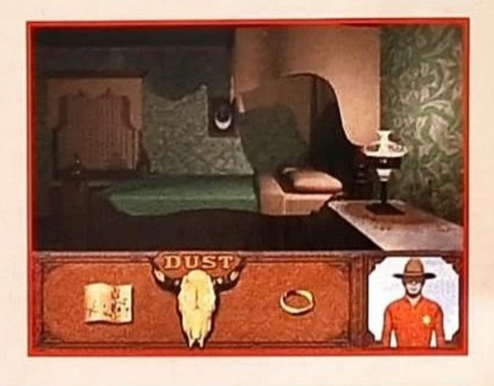


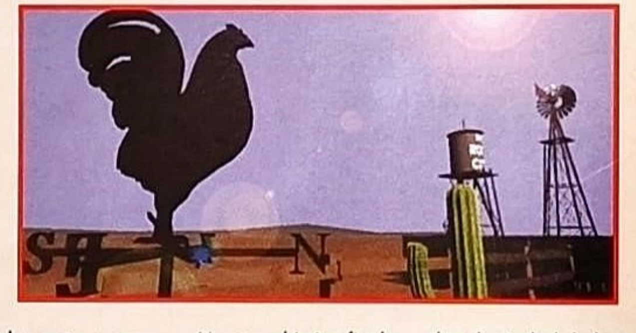
Viento del Oeste

Los *western* se han hecho tan populares entre nosotros gracias al cine. Estereotipos como el duro que siempre cabalga solo, la chica del salón que espera al hombre de su vida o el malvado que pretende enriquecerse rápidamente a costa de los demás son personajes que también aparecen en esta atrayente aventura.

La ciudad de Diamonback es uno de los tugurios con peor reputación de todo Nuevo México. Corre el año 1882 y lo que antes era una pacífica ciudad se ha convertido en un refugio de los tipos menos recomendables de todo el Oeste. Tal vez, la culpa de todo la tengan esos rumores que hablan de una vieja mina de plata abandonada por los españoles siglos atrás.

Cuando la fiebre de oro empezaba a declinar, la plata era una buena forma de ganarse unos cuantos dólares y poder establecerse en San Luis, New Orleans o en la lejana y rica California. Todo era válido para huir de unos territorios donde la ley era desconocida.







AL VIEJO ESTILO

Los guiones de las "pelis" del Oeste son bastante parecidos al anterior, y es que *Dust* se inspira directamente en los grandes clásicos de Hollywood. El trabajo de gente como Ford, Clint Eastwood o John Wayne se nota en el diseño del juego en general.

Una ciudad polvorienta y llena de misterios nos espera.

Se ha tenido un especial cuidado en la interacción con los personajes que encontraremos en el juego. Podemos conversar con más de 30 distintos que van desde el tabernero, las chicas del salón o los peligrosos pistoleros. Incluso podemos tomar unas copitas de whisky y jugar al póquer para conseguir unos cuantos dólares que nos vendrán muy bien para ir sobreviviendo.

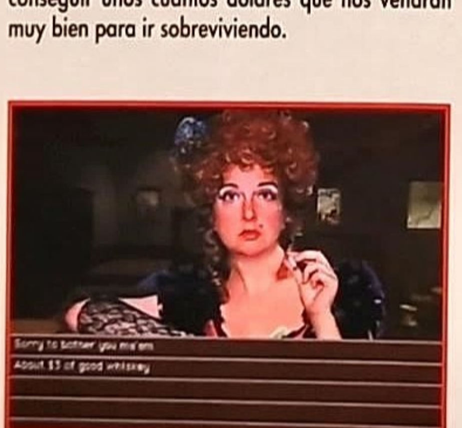
Nuestro objetivo final es salvar la ciudad de las diversas oleadas de forajidos que desean robar la plata. ¿Realmente existe esa mina abandonada o son puras invenciones de algún viejo loco? Mientras averiguamos la verdad, debemos proteger a muchos inocentes y en definitiva, protagonizar el papel de bueno.

Quién sabe, tal vez, encontremos a nuestra chica, formar una familiar y tener una granja que nos haga felices el resto de nuestra vida. El sueño americano del siglo XIX.

ANGEL FCO. JIMENEZ









hardware

IBM PC y 100% compatibles

Joysticks y pads



PC FLIGHT PRO
- Joystick analógico
- 2 botones de disparo
- Disparo automático de alta velocidad



PC TRACER
- Joystick analógico
- 2 botones de disparo
- Disparo automático de alta velocidad
- Ajuste de ejes X-Y de alta precisión





PC TRACKSTICK
- Joystick analógico
- 3 botones de disparo
- Sistema Megazoom para cada tipo de juego o de ordenador, software de calibrado en disquete PC 3.50"
- Trackball y ratón de 3 botones compatible Microsoft integrado
- 3 posibles modos de uso: Joystick; Trackball; Trackball+Joystick



PC NAVIGATOR
- Joystick analógico
- 4 botones de disparo
- Centrado y disparo automático de alta velocidad
- Botón de control de vistas
- Sistema Megazoom para cada tipo de juego o de ordenador, software de calibrado en disquete PC 3.50"
- Cable extra largo



PC POWER PAD
- Pad de control digital
- 4 botones de disparo
- Disparo automático de 2 posiciones independientes por cada botón
- Nuevo diseño ergonómico para mejor control
- Control digital de 8 direcciones
- Auto calibrado



PC SPRINT PAD
- Pad de control digital
- 6 botones de disparo
- Disparo automático de 2 posiciones independientes por cada botón con 2 velocidades
- Control digital de 8 direcciones



Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Ficha Técnica

OK Preview:	THE DIG
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	LUCAS ARTS
Distribuidor:	ERBE



Enigma espacial

Steven Spierlberg, el famoso director de cine, es el creador del último lanzamiento de la división de juegos de Lucas, con la que ya ha trabajado en diversas películas. *The Dig* es una aventura con un escenario de misterio y ciencia ficción.













En el próximo futuro un extraño objeto se acerca a la Tierra. Una lanzadera espacial ha sido enviada para investigar y en su interior sus tripulantes se encontrarán con un enorme secreto que está esperando que alguien lo descubra. Este es el argumento de la última aventura de LucasArts. Una compañía especializada en el tema y que tan buenos ratos nos ha hecho pasar con *Day of the Tentacle*, *Sam & Max* o el reciente *Full Throttle*.

PAREJA DE GENIOS

El creador de LucasArts y artífice de la trilogía de la *Guerra de las Galaxias*, George Lucas, es también íntimo amigo de Steven Spierlberg y entre los dos han diseñado uno de los juegos que más le debe a la cultura cinematográfica.

Curiosamente, no posee escenas en vídeo ni actores digitalizados.

Sigue la estética de las otras producciones de Lucas, pero eso no significa que se haya perdido calidad, aunque sí ha cambiado el estilo del dibujo, porque el equipo de artistas es distinto al de los anteriores trabajos de Lucas. Pero, como decíamos antes, nos encontramos con un producto impresionante en todos sus aspectos, especialmente el gráfico. *The Dig* contiene numerosas escenas cinemáticas en el espacio, que nos hacen sentir como si viéramos una de las películas de Mr. Lucas.

Tras echar un vistazo a las primeras imágenes, hemos deducido que nos encontramos ante otro de los bombazos de LucasArts. El tema es lo bastante sugerente como para ser el punto de comienzo de una interesante aventura, que, por cierto, sigue los cánones clásicos de este tipo de juegos.

The Dig dará mucho que hablar en los próximos meses. Cuenta con numerosos enigmas que harán poner nuestras miradas por una vez en la vida al cielo. Un lugar donde puede ocurrir de todo, desde algo maravilloso hasta la total destrucción.

● ANGEL FCO. JIMENEZ





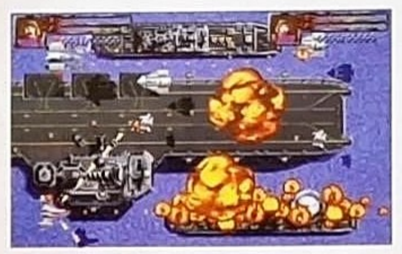


“Si estáis pensando que TRAUMA va a ser el shoot’em up clásico más logrado visto en un PC, no os diríamos que no”

– Micromanía, Noviembre 95 –



Increíble juego de combate espacial con múltiples misiones a cumplir.



3 Imperios a elegir, 23 armas diferentes, 13 planetas a conquistar, más de 5 misiones por planeta.



18 naves diferentes, 5 pilotos por imperio, increíble banda sonora, espectacular intro en 3D.



Ataques rebeldes, scroll horizontal y vertical, misiones de entrenamiento.

TRAUMA

VERSION COMPLETA







Software español con distribución mundial

Distribuye:



Friendware
C/ Rafael Calvo, 40
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97



Ficha Técnica

OK Preview:	BURIED IN TIME
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	PRESTO STUDIOS
Distribuidor:	ERBE



El viajero del tiempo



The Journeyman Project fue uno de los primeros juegos realizado en formato CD-ROM para los PC´s y compatibles. En él encarnábamos a un viajero del tiempo que debía cambiar el transcurso de la historia si quería restablecer el orden en su época.

El éxito de dicho título, en parte a su calidad, en parte a lo novedoso del formato, hizo que pasase a ser una leyenda en lo que a software lúdico se refiere. Ahora, algunos años más tarde, llega la segunda parte, mucho más revolucionaria e impactante, tanto a nivel gráfico como sonoro, que supera en todos los aspectos a su predecesora.

The Journeyman Project 2: Buried in Time, que así es como ha sido bautizado, nos da la oportunidad de atravesar la barrera del tiempo, hasta llegar a lugares como la Edad Media en la que, debido a nuestra poco apropiada indumentaria de astronauta, nos podremos encontrar con el serio problema de ser acusado de brujo o demonio y ser ejecutado de una manera cruel, pero aún así, es totalmente necesario cumplir la misión que se nos ha encargado o el futuro se encontrará ante uno de los más grandes cataclismos de la historia, que podría acabar con toda la raza humana.

UN DIGNO SUCESOR

El sistema de juego va a ser prácticamente idéntico, es decir, movernos por el escenario, a la vez que superamos todos los obstáculos que se nos presentan, utilizando objetos que traemos del futuro o que encontramos allí mismo.

Los escenarios han sido mucho más trabajados, ya que ahora no nos desplazaremos a base de pantallazos, sino que disfrutaremos de un suave scroll tridimensional que nos hará creer que estamos dentro de la acción. Además, personas vestidas según la época en la que estemos y posteriormente digitalizadas, aportarán mucha más realidad a lo que ya es sin duda un nuevo mundo.

La segunda parte de este título de leyenda estará muy pronto al alcance de todos.

● CARLOS F. MATEOS

Por fin ha llegado la segunda parte de una leyenda







REAL PLANES, REAL ACTION, REAL FUN

- Imágenes rodadas en vivo.
- Efectos especiales de cine.
- Historia argumentada.
- Vídeo a pantalla completa, sin esperas.
- Más de 50 enemigos a batir.
- Niveles de "As" o "novato".

MEGAPACK 3 CD's

Precio recomendado 5.990 ptas

ERBE

BMG INTERACTIVE Entertainment

ROCKET SCIENCE



Ficha Técnica

OK Preview:	INDYCAR RACING 2
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	PAPYRUS
Distribuidor:	VIRGIN

Los aficionados al automovilismo de toda índole, que también lo son al software lúdico, están de suerte pues la segunda parte del genial simulador *Indycar Racing* está a punto de pisar terreno español.





La sensación al volante

Hace algún tiempo que la primera parte de este juego de conducción deportiva llegó para hacernos pasar muy gratos momentos a bordo de una de las más perfectas máquinas de automovilismo deportivo. La sensación de velocidad era increíble y los gráficos daban todo el detalle necesario para que no pareciese que estábamos pilotando por un circuito lleno de polígonos. Pero ahora llega la segunda parte para añadir a su predecesora todo aquello que pudo escapársele a los programadores a la hora de realizar la primera entrega.

MUCHAS NUEVAS CARACTERISTICAS

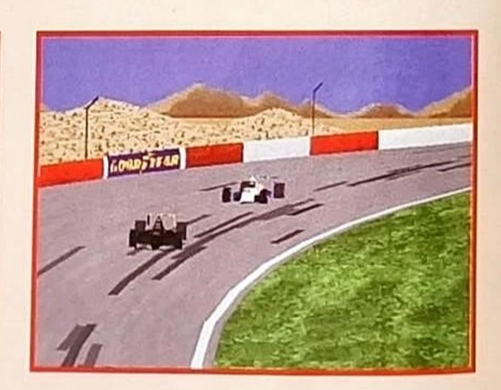
Choques mucho más realistas, un modo gráfico SVGA cuya velocidad no desmerece de la de VGA, un sistema de inteligencia artificial que hace que cada uno de los coches que disputan la carrera contigo actúe de una forma diferente, diferentes vistas para ofercer muchas más perspectivas son las novedades de esta segunda parte.

Indycar Racing 2 va a incluir, además del juego normal, un modo de multijuego para módem y red, que en el extranjero está provocando furor entre los aficionados.

El juego va a constar de un único CD-ROM en el que van a estar incluidas las versiones para MS-DOS y otra realizada en especial para Windows 95.

Quince pistas diferentes, cada una más enrevesada que la otra, la posibilidad de modificar tu vehículo hasta ponerlo a tu gusto y un completo menú de opciones en el que podrás cambiar todas y cada una de las condiciones de la carrera son solamente algunas de las muchas cosas que este *Indycar Racing 2* va a ofrecerte.

● CARLOS F. MATEOS



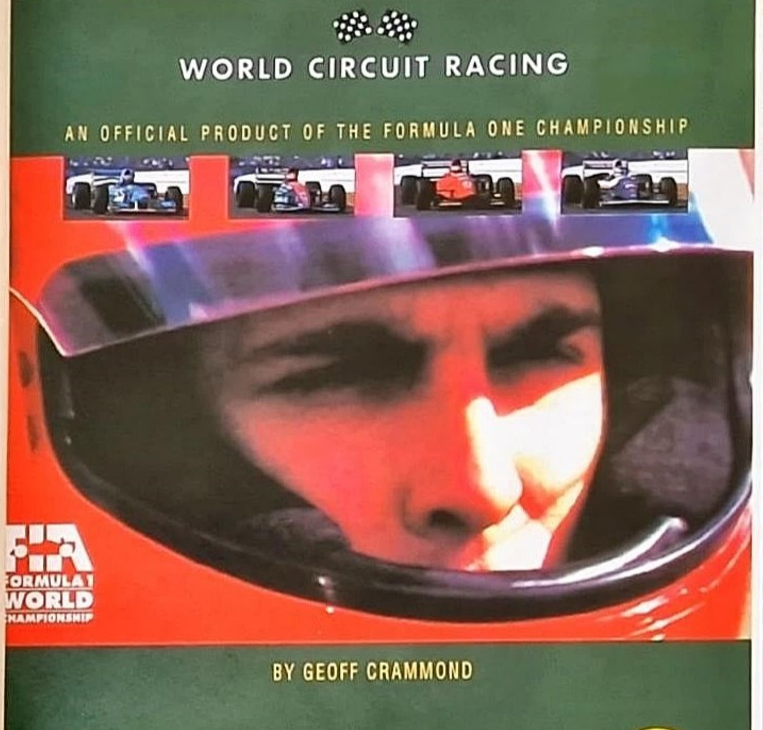


EL EQUIPO DE PROGRAMACION

Este grupo de personas, todas con una cara realmente simpática, son los responsables de la realización de este genial simulador de conducción deportiva. Cuando nos llegue el título a nuestras manos sabremos si felicitarles o darles un cachete, aunque con toda seguridad será lo primero.



GRAND prix 2



"Grand Prix 2 continuará el reinado de su predecesor como el juego de carreras **DEFINITIVO**"
PC ZONE





"Casi con toda seguridad **EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA**"
PC MANIA



"Un juego que parece real y que nos hará vibrar"
MICROMANIA

MICROPROSE







Ficha Técnica

OK Preview:	WING COMMANDER 4
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	ORIGIN
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS

El combate interminable

La saga más larga, inspirada en el mundo de las estrellas, vuelve con su cuarta parte para sorprendernos más, si cabe, que la tercera entrega que, en la práctica, era una película. ¡Quién sabe hasta donde son capaces de llegar los señores de Origin!

Estamos esperando impacientemente que la cuarta parte de *Wing Commander* esté en nuestras manos, no por ver cómo será el juego en sí, ya que estamos más que acostumbrados a mantener a raya a la malvada tribu Kilrathi a bordo de nuestros cazas estelares, sino para descubrir hasta qué punto han conseguido llegar los señores de Origin, pues superar a *Wing Commander 3* (que, más que un juego, era una película interactiva) creemos que va a ser un reto francamente difícil de conseguir, aunque nosotros ya nos lo creemos todo.

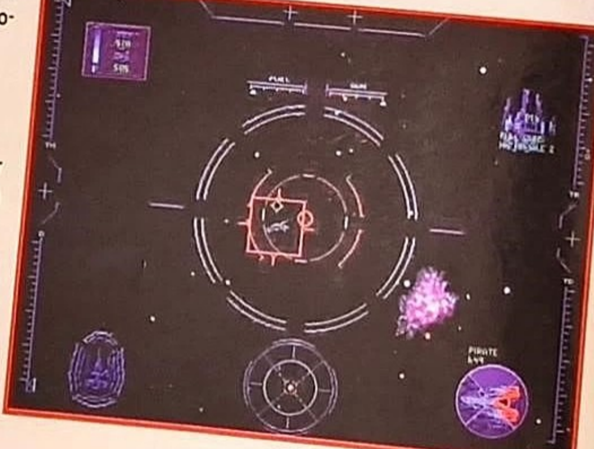
La verdad es que con la tercera parte nos lo pasamos realmente bien, no sólo gracias a sus escenas intermedias, sino también a la impresionante acción de las misiones de vuelo en las que cada objetivo era un nuevo reto a realizar y estamos seguros de que esta cuarta entrega va a ser mucho más impresionante en este apartado.

Mark Hamill vuelve a ser la estrella de esta cuarta parte

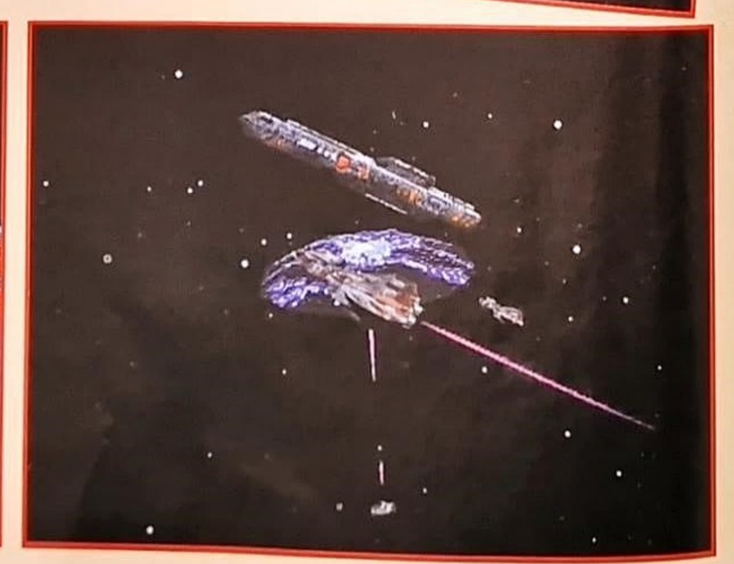
CON LOS MISMOS PROTAGONISTAS

Mark Hamill, el actor conocido por todos como Luke Skywalker en la *Guerra de las Galaxias* y, posteriormente como uno de los miembros de la base humana en lucha con los Kilrathi, sigue manteniendo el protagonismo, teniendo que volver a encarnarse en el salvador de los hombres. Nuevas aventuras, más opciones a elegir, toda la calidad de los gráficos en SVGA y una acción superior a la de su predecesor es lo que os esperará cuando tengáis la oportunidad de adquirir una copia de este nuevo producto.

● CARLOS F. MATEOS









Perdido en la jungla

Ficha Técnica

OK Preview:	BERMUDA SYNDROME
Tipo:	ARCADE
Compañía:	BMG
Distribuidor:	BMG



Tras tener un accidente de aviación durante una lucha aérea, nuestro protagonista ha aterrizado en una isla inhóspita y desconocida, con toda clase de peligros a su alrededor. ¿Serás capaz de ayudarle a salir con vida de este lugar?



Bermuda Syndrome es un impresionante juego con dosis de arcade y aventura al cincuenta por ciento. En él vamos a tener que ayudar a un intrépido piloto a salir con vida de una jungla de la que parece que el tiempo se ha olvidado, pues tanto tribus indígenas, como dinosaurios van a ser los peligros que vamos a tener que superar.

Este juego ha sido realizado pretendiendo que cada pantalla sea un reto para nuestra inteligencia o habilidad, que deberemos superar para seguir adelante en la aventura.

UN PILOTO EN APUROS

Bermuda Syndrome ha sido realizado para que funcione exclusivamente bajo el entorno Windows, ya sea en su versión 3.1, o en el Windows 95, ya que es compatible para los dos. Los gráficos tal vez recuerdan en gran manera a los de un juego de Delphine llamado *Flashback*, dado su tamaño, forma y movimientos, pero tanto la calidad gráfica, como el número de acciones a realizar es muy superior en el caso que nos ocupa. Si te gustaron títulos como el anteriormente mencionado *Flashback*, *Another World* y *Prince of Persia*, esta es una ocasión más que única para disfrutar de un siguiente paso en ese tipo de arcades-aventura que tan buenos ratos nos hacen pasar. No le perdáis el rastro a este nuevo título de BMG, pues tiene todas las papeletas para convertirse en la estrella de las navidades en el terreno de software lúdico y, si no, al tiempo.







● CARLOS F. MATEOS

CONCURSO

1944 ACROSS THE RHINE

Si piensas que eres todo un erudito de la historia del siglo XX, seguro que puedes resolver sin ninguna duda las preguntas de este cuestionario. Y atención a los premios que desde PROEIN,S.A. y OK PC te ofrecemos porque son sumamente tentadores.

PRIMER PREMIO:

- ✓ Cazadora militar de *1944 Across the Rhine*
- ✓ Gorra y alfombrilla de ratón de *1944 Across the Rhine*
- ✓ Lote de 5 juegos Microprose en CD-ROM: *Colonization*, *Dragonsphere*, *Wild Blue Yonder*, *Ultimate Football*, *Bloodnet*

5 PREMIOS FINALISTAS:

- ✓ Gorra y alfombrilla de ratón de *1944 Across the Rhine.*
- ✓ Juego *Colonization* de Microprose en CD-ROM

10 PREMIOS DE CONSOLACION:

- ✓ Gorra y alfombrilla de ratón de *1944 Across the Rhine.*

C

B

A

Recorte Concurso



Movida en los años 40

Ficha Técnica

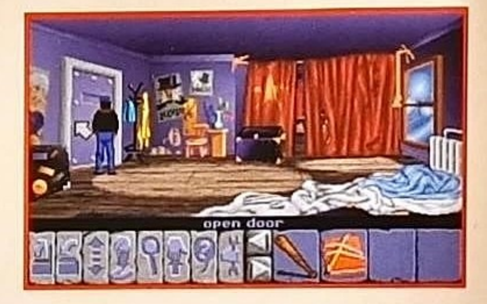
OK Preview:	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	BINARY ILLUSIONS
Distribuidor:	ERBE



En aquel tiempo, la selva amazónica constituía un inmenso laberinto vegetal con muchos territorios virgenes en su interior.
Al lado de una bella muchacha, viviremos grandes aventuras explorando templos perdidos, luchando contra científicos locos y conocer a la mismísima reina de las amazonas.







¿Qué te parece encarnar a un atrevido piloto con demasiados problemas? Parece que todo se solucionaba con un buen negocio: pilotar el avión de una de las mayores estrellas de Hollywood de la época; pero como viene siendo normal en este tipo de situaciones, el malvado de turno desea evitarlo a toda costa.

El juego está tratado en clave de humor, y es una parodia de las películas de aven-

Recorte Concurso





ción más alta y un movimiento más suave. Pero en general, la primera impresión es bastante buena.

Se ha creado un interfaz bastante fácil de usar. Con las típicas acciones de coger, hablar, usar, etc., fundamentales en un juego de estas características. Asimismo disponemos de un amplio inventario con objetos de todo tipo que nos darán bastantes quebraderos de cabeza para usarlos en el lugar y momento adecuado, pues *Amazon Queen* dispone de un buen número de localizaciones en las que transcurre el juego.

El entorno elegido es bastante atractivo, pues empezamos en una típica ciudad colonial para luego viajar a la misteriosa selva del Amazonas. No faltan detalles como templos y culturas perdidas, además de las atractivas y salvajes amazonas, tópicos que todos tenemos en mente cuando nos referimos a películas de aventuras. No olvidemos que nos encontramos ante una parodia de ese género, con lugares fascinantes y muy divertido de jugar.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



PASION POR LA AVENTURA



Una de las aventuras interactivas de mayor éxito. Con unos gráficos y sonido de gran calidad, y diversión asegurada. ¿Conseguirá finalmente vengarse el joven Woodruff? La respuesta es tuya.

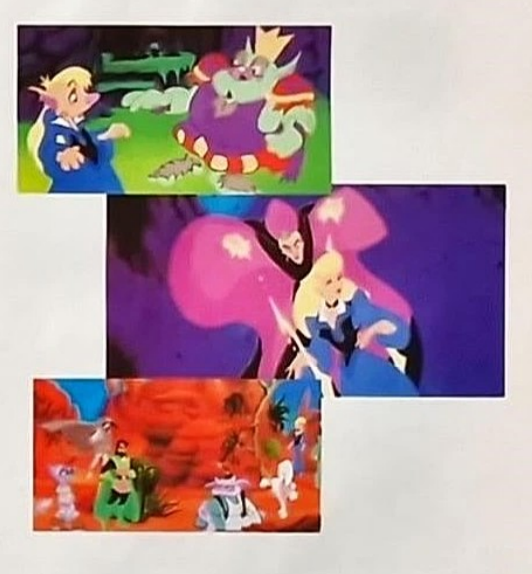








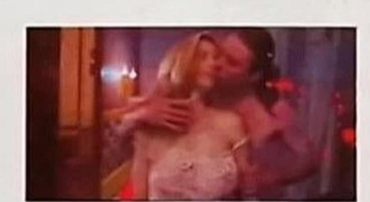
Una aventura mágica que te llegará al corazón. Un juego que ha batido récords de ventas en muchos países. Mundos mágicos y personajes maravillosos que te subyugarán. Prepárate a disfrutar.





Un despliegue de medios impresionante en la mejor historia interactiva de terror del momento. Con una calidad de imagen y





sonido realmente excepcional y deslumbrantes escenas en 3-D. ¿Te atreves?



COKTEL EDUCATIVE
MULTIMEDIA

Tomás Redondo, 1 - 1º F (Edificio Luarca)
Tel. 381 68 24 Fax. 381 08 39 28033 Madrid



SIERRA



El héroe y la velocidad

Ficha Técnica	
OK Preview:	SPEED HASTE
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	TEAM IV
Distribuidor:	FRIENDWARE



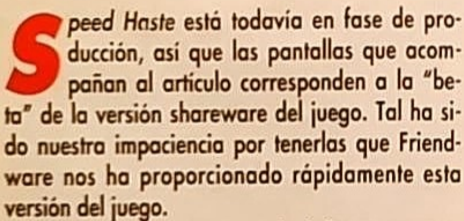
No podíamos esperar más. Cuando ha caído en nuestras manos la primera versión de este fantástico juego de carreras hecho en nuestro país, no hemos podido ceder ante la tentación de presentarlo en sociedad.











Speed Haste está todavía en fase de producción, así que las pantallas que acompañan al artículo corresponden a la "beta" de la versión shareware del juego. Tal ha sido nuestra impaciencia por tenerlas que Friendware nos ha proporcionado rápidamente esta versión del juego.

A grandes rasgos, se puede definir como una simulación de una carrera de coches de Fórmula I. Pero a diferencia de otros programas que insisten en muchos detalles técnicos y son complicados de manejar, *Speed Haste* es fácil de controlar y muy divertido de usar. Se ha intentado hacer un producto que guste a todo el mundo, sin necesidad de aprender muchas teclas o algo parecido, incluso, para facilitar las cosas, se incluyen opciones de coches automáticos que nos harán aún la vida más fácil, pero eso sí, se perderá potencia con respecto a los de cambio manual.





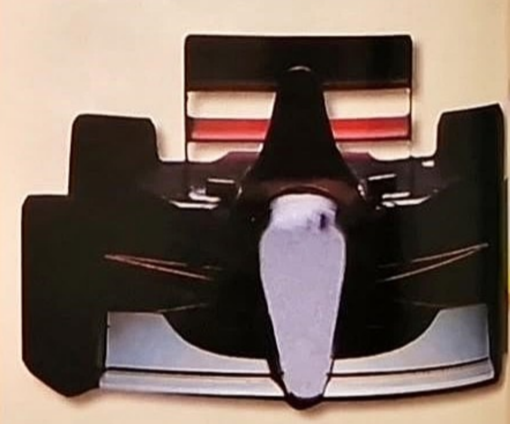
DIVERSION GARANTIZADA

Resulta destacable la posibilidad de jugar dos personas al mismo tiempo. En ese caso, la pantalla se divide en dos, para dar lugar a uno de los duelos más apasionantes de los últimos tiempos. Pero también es posible jugar contra la máquina. Esto se consigue a través de carreras individuales o mediante un campeonato.

Los campeonatos tienen una sucesión de carreras que habrás de ganar obligatoriamente si quieres llegar a festejar con champán tu triunfo final. En ese caso, el juego se muestra bastante difícil y es recomendable el uso de la opción de práctica.

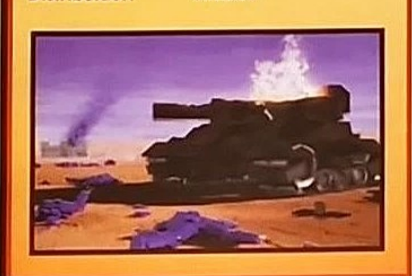
La versión shareware consta de dos escenarios distintos correspondientes a los circuitos más fáciles y siete modelos de coches para conducir. El juego definitivo contará con más circuitos y muchos otros más detalles a nivel gráfico. De todas formas, la velocidad es vertiginosa en todos los casos y el movimiento, lo bastante bueno como para tener que ponernos el casco cada vez que nos enfrentemos a *Speed Haste*.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



Ficha Técnica

OK Preview:	Z
Tipo:	ARCADE/ESTRATEGIA
Compañía:	THE BITMAP BROTHERS
Distribuidor:	VIRGIN



Héroes de metal



Tras dos años de silencio del famoso grupo de programación, fue toda una sorpresa su visita en nuestra redacción. Tras agradecer a los jugones españoles la fidelidad que siempre han prestado a sus productos, nos traían una sorpresa con nombre muy corto y adicción a lo grande.











Y es que desde *Chaos Engine* habíamos perdido la pista a estos simpáticos muchachos que nos han hecho pasar muy buenos ratos con sus creaciones. En el entorno Amiga se les considera como los mejores en cuestión de arcades, pese a la decadencia que ha sufrido el ordenador de Commodore. Pero todos nos acordamos de Gods, que con algunos años a su espalda todavía sigue en la élite de juegos de plataformas para PC.

Pero esta vez han vuelto de la mano de la estrategia, un campo donde no les conocíamos, pero claro, la han "transformado" a su antojo, para darle el sabor de "producto Bitmap Brothers".



CAMPO DE TIRO

Juegos como *Dune 2* han creado una escuela de estilo que rápidamente se han convertido en una de las preferidas del público. Le siguieron *Warcraft* y *Command & Conquer*, programas parecidos entre sí, pero dotados cada uno de una fuerte personalidad propia. Pues lo mismo le pasa a Z. Para cualquiera que haya jugado los anteriores, no le resultará extraño el sistema de juego desarrollado, ya que permanece idéntico, pero en Z se ha primado el elemento arcade al máximo y sobre todo mucho humor. Fino humor británico.

Los protagonistas de *Z* son dos simpáticos robots que, bajo las órdenes de un sargento esclavista, nos irán presentado a través de unas desternillantes "intros" los numerosos niveles que tiene el juego. Se nos olvidaba. Aquí no manejamos ni orcos, ni soldados humanos ni nada parecido. Ante nosotros se encuentra la mejor y más desordenada escuadra de robots que haya presenciado el mundo. Pero como enemigos contamos con otros robots idénticos a los nuestros pero con muy mala idea, dispuestos a destruir todo lo que encuentren.

En fin, una vez más seremos los héroes que salven el mundo. Con acción, unos gráficos muy cuidados, y sobre todo con unas ganas de "cachondeo" que sólo Bitmap Brothers podía ofrecernos.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



Diversión peligrosa

Ficha Técnica

OK Preview:	THE MACHINES
Tipo:	ARCADE
Compañía:	MERIT STUDIOS
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



En el próximo futuro los concursos de televisión serán muy distintos a los de ahora. Los participantes son sustituidos por robots diseñados para destruirse unos a otros. Sólo puede quedar el mejor.









Al estilo de los circos romanos, y con la misma idea general (que el pueblo se divierta y se olvide de los verdaderos problemas de la sociedad), las megacorporaciones que controlan la sociedad del futuro han creado la Arena. En ella, se utiliza un tipo de robot llamado "droid", provisto con la más moderna tecnología de combate.

A través de un control remoto, para impedir cualquier tipo de daño al jugador humano, exploraremos muchos niveles limpiando de ellos a todo tipo de enemigos y trampas. Debemos recoger asimismo llaves para acceder a puertas cerradas, así como otro tipo de bonificaciones y recompensas.

The Machines recuerda bastante a las dos partes de *Alien Breed*, ya que la perspectiva aérea y el objetivo básico son los mismos. Como mayor novedad ofrece la posibilidad de dos jugadores que tienen dos formas de participar. Una de ellas es simultánea y se debe compartir el teclado del ordenador. La otra tiene más pinta de estrategia, efectuándose por turnos, ya que durante un tiempo cada jugador debe tomar sus decisiones.

No podía faltar la clásica tienda donde poder mejorar las prestaciones de nuestro "droid". Según vayamos avanzando niveles, también aumentarán los créditos para comprar mejores armas o reparar aquellas partes dañadas en los combates.

En definitiva, *The Machines* es un juego bastante sencillo y adictivo. Adecuado para pasar rápidamente a la acción con algún amigo y divertirnos un buen rato.

● ANGEL FCO. JIMENEZ







Ficha Técnica

OK Preview:	SHELLSHOCK
Tipo:	ARCADE
Compañía:	CORE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Tensión máxima







Los malos de los juegos tienen un nuevo problema. De nombre Predator, es el último grito en carros de combate de alto nivel. También es el protagonista de un apasionante juego de arcade.

Los Vigilantes es un grupo de élite de las Naciones Unidas. A principios del siglo XXI, los actos terroristas constituyen el principal problema de una sociedad altamente tecnológica, pero deshumanizada completamente. Muchos problemas de injusticia social, hambre, opresión de la población, amenazan al mundo para convertirlo en una especie de manicomio. De ahí que sea necesario la presencia de los Vigilantes.

Su labor consiste en impedir que se establezcan dictaduras en países democráticos, combatir a los narcotraficantes o luchar contra integristas religiosos de cualquier tipo. No es una tarea fácil, pero disponen de las armas más potentes que la ingeniería del momento permite fabricar.



ACORAZADOS TERRESTRES

Toda esa potencia de fuego se resume en el Predator. *Shellshock* es la simulación del Predator, un poderoso tanque capaz de desarrollar su actividad en cualquier tipo de ambiente. Ya que es tan bueno combatiendo en campo abierto como en ciudades y bases militares.

Desde un punto de vista del piloto del tanque, debemos manejar el Predator eliminando cualquier tipo de enemigos que tengamos al alcance. A diferencia de otros simuladores y programas de estrategia con tanques, *Shellshock* es un puro arcade que hará las delicias de los numerosos aficionados al género.

Tenemos a nuestra disposición un buen número de armas en nuestro carro, que iremos mejorando así como nuestro blindaje según vayamos "cazando malos" y ganemos una fuerte recompensa del gobierno que nos ha contratado. Para llevar a cabo tan agradable tarea, podemos elegir entre un buen número de cualificados pilotos, cada uno con unas características determinadas, tanto en la forma de actuar, como en el carácter y la personalidad.

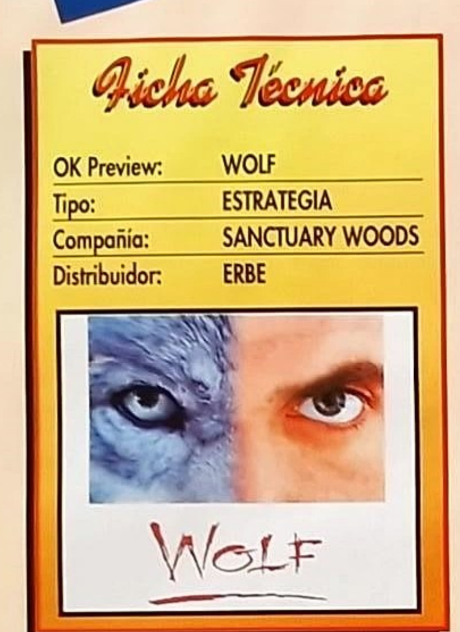
Por si no tienes bastante con los enemigos y niveles que trae el juego, *Shellshock* te permite jugar también en red con tus amigos o compañeros de trabajo, por lo que la adicción se multiplica por cien. Dentro de muy poco tiempo, podemos saborear las delicias de este "dulce".

● ANGEL FCO. JIMENEZ









Cuando nos ponemos a hablar acerca de animales místicos o misteriosos, o siempre que sacamos en conversaciones un animal relacionado con la oscuridad de la noche, recurrimos en el noventa y nueve por ciento de las ocasiones al lobo.

El aullido de la naturaleza

Wolf es un novedosísimo y original juego de estrategia en el que tenemos que manejar y preservar a diferentes manadas de lobos, que se van a encontrar frente a grandes dificultades, como la falta de alimento, el peligro de los cazadores o las condiciones climáticas. *Wolf*, además de tener el simulador, realizado con todo lujo de detalles tanto a nivel gráfico como sonoro, también dispone de una completa enciclopedia monográfica acerca de este fantástico animal, mucho más civilizado en ocasiones que el propio hombre. En dicha enciclopedia te muestran desde los orígenes de la raza hasta su manera de actuar y de comunicarse, y, de hecho, será muy útil echarle un vistazo, ya que, de cara al juego vamos a tener que utilizar muchas cosas que aprenderemos aquí.

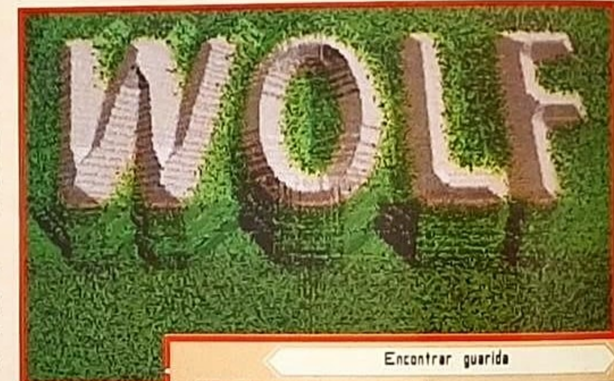
Wolf va a ser traducido completamente al castellano, lo que significa un aumento de la facilidad del manejo, al poder comprender todas las opciones. La música, en formato de CD-Audio y con un estilo de New Age que nos introduce perfectamente en la acción, van a poder ser escuchadas perfectamente desde una minicadena o un equipo HI-FI, para deleite de todos los oídos exigentes.











UN JUEGO INNOVADOR

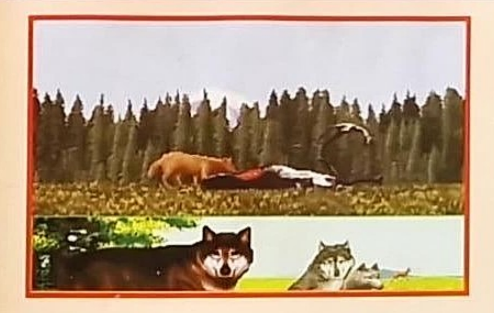
Wolf os va a llamar la atención por varias razones. La primera es la perfecta mezcla de arcade y estrategia que tan difícil es de conse-

VIDEOS NATURALES

Wolf **está perfectamente ambientado, tanto en la presentación, como a lo largo del juego, con unas escenas de vídeo en tiempo real que muestran momentos en la vida de una manada, durante tiempo de caza, en época de apareamiento y en jornadas de emigración, por nombrar algunas.**









guir. La segunda es lo original de su argumento, pues en muy pocos juegos o ninguno hemos tenido la oportunidad de decidir el destino de un grupo de animales de la misma raza, de una manera tan real como la que nos ofrece *Wolf* y, por último, nos ha encantado el mensaje ecológico que, como ninguno, *Wolf* va a saber imprimir en todos.

Si quieres saber más sobre este fantástico animal que todos tratan equívocamente como un perro salvaje y nada más, no esperes y cuando puedas conseguir el título, no lo dudes ni un momento.

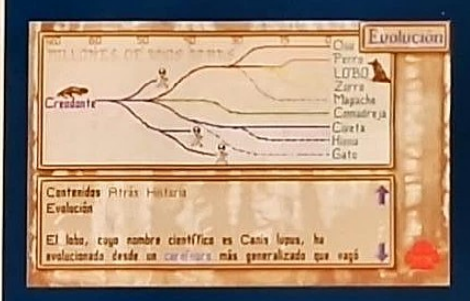
Esta es tu oportunidad de descubrir lo que verdaderamente esconde la naturaleza y desde tu sillón favorito.

● CARLOS F. MATEOS



UNA ENCICLOPEDIA ECOLOGICA

Además del simulador en sí que *Wolf* nos ofrece, también dispondremos de una completísima enciclopedia monográfica de fácil manejo, que nos pondrá al día acerca de todos los misterios que esconde esta raza de animales. Desde los lobos de la estepa a los de las tierras árticas, vamos a poder descubrir todo aquello que más nos interesa sobre ellos, desde sus orígenes, hasta sus costumbres, en la mayoría de los casos más civilizadas de lo que la gente cree.





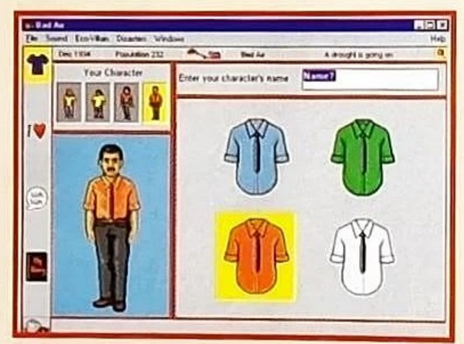


Ficha Técnica

OK Preview:	SIM TOWN
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MAXIS
Distribuidor:	ERBE

El pequeño gran alcalde

Sim City y _Sim City 2000_ han sido dos simuladores que, en la historia del software lúdico, han impactado tremendamente sobre todos nosotros, gracias a su gran calidad a todos niveles, que nos permitían sentirnos alcaldes por un día.





Sin embargo, un problema se nos presentaba cada vez que veíamos este juego y es que la enorme dificultad para manejarse con soltura por entre los menús y las acciones directas del juego, hacía practicamente imposible el uso del programa a aficionados de edades bajas. Eso era algo que los señores de Maxis ya tenían en mente y, como desde un primer momento querían que este juego estuviera accesible a todo el mundo, en lo que a edades se refiere, han creado *Sim Town*, o lo que es lo mismo, la versión infantil de *Sim City*. Mucho tiempo han estado planificando la manera de realizar el programa de forma que el nivel de dificultad se adaptara a esa inquieta juventud que desea convertirse en los mejores alcaldes.



ANTE TODO UN TUTORIAL

Esa es la característica principal frente a *Sim City* y *Sim City 2000*. Cientos de explicaciones y ayudas acerca de cada una de las funciones de que puedes disponer en el programa posibilitan que nos pongamos al día en muy poco tiempo y con enorme facilidad.

Los gráficos son otra cosa a tener en cuenta ya que han sido diseñados de una manera mucho más hilarante que los serios y rectos edificios de las versiones para adultos, lo que ayuda al niño a identificarse más con el entorno.

Sim Town está a punto de llegar a nuestro país. Tenedle el ojo echado encima pues es, sin duda, una de las mejores ofertas en lo que a software infantil se refiere.

● CARLOS F. MATEOS

El primer *Sim* para niños





Ahorro y Calidad Total





Ficha Técnica

OK Preview:	BATTLE BEAST
Tipo:	ARCADE
Compañía:	7th. LEVEL
Distribuidor:	BMG





¡Qué "simpáticos" animalitos!

La manipulación genética ha llegado hasta tal punto que ningún ser vivo, por pacífico que sea, se salva de ser retocado. Esto ha llevado a que malvados y dementes científicos aprovechen esta ciencia con la única ambición de enriquecerse a sí mismos.

Pero siempre y como en todos los lugares existe uno donde la ley impera y que está dispuesto a enfrentarse a todos los malhechores que pretendan desequilibrar la balanza de la justicia. Pero en este caso, lo van a tener un tanto difícil, pues el enemigo se ha hecho fuerte y, gracias a los animales reformados genéticamente, ha creado un ejército imparable, ante el cual solamente se puede luchar con las mismas fuerzas.



Todos los científicos del lado legal se han puesto a trabajar incansablemente hasta conseguir las criaturas más perfectas del momento que, siendo mitad carne y mitad metal, son capaces de transformar partes de su anatomía en mortíferas armas que pueden ir desde una metralleta, hasta un lanzallamas.





DEPENDIENDO DE LA RAZA

Cada uno de estos cyborgs tiene una serie de características especiales que dependen del animal que se haya escogido en un principio. Desde una rata de alcantarilla capaz de generar y lanzar a la cabeza de su enemigo cubos de basura, hasta una tortuga que, gracias a su caparazón es capaz de resistir los más demoledores golpes casi sin inmutarse.

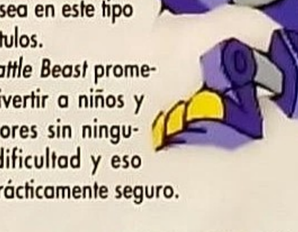
La misión de los robots, creados por el lado de la ley, va a ser introducirse en los dominios del científico chiflado y, tras vencer a todos los cyborgs enemigos, llegar hasta el mismísimo cuartel general, donde se librará la batalla final.

GOLPES DIVERTIDOS PERO DOLOROSOS

Battle Beast es un nuevo arcade de lucha que realiza otra incursión en el tan manejado ya estilo de juegos como *Super Street Fighter 2, Mortal Kombat* o *Primal Rage*, por nombrar algunos. Por supuesto, no sólo existirán golpes básicos como puñetazos y patadas, sino que además también existirán diversos ataques especiales que deben ser realizados mediante una combinación precisa de teclas.

El juego funciona directamente desde Windows y con una velocidad increíble, siempre que tengas el equipo mínimo establecido.

Los gráficos parecen más dibujos animados que otra cosa y los toques de humor negro que en todo momento abundan, aportan esa chispa que normalmente escasea en este tipo de títulos.

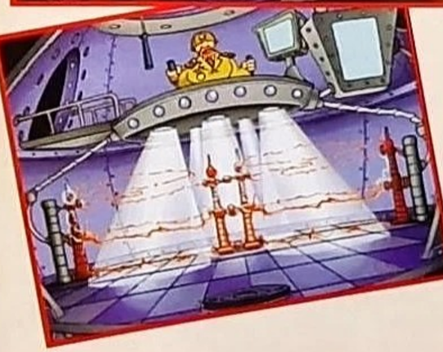


Battle Beast promete divertir a niños y mayores sin ninguna dificultad y eso es prácticamente seguro.

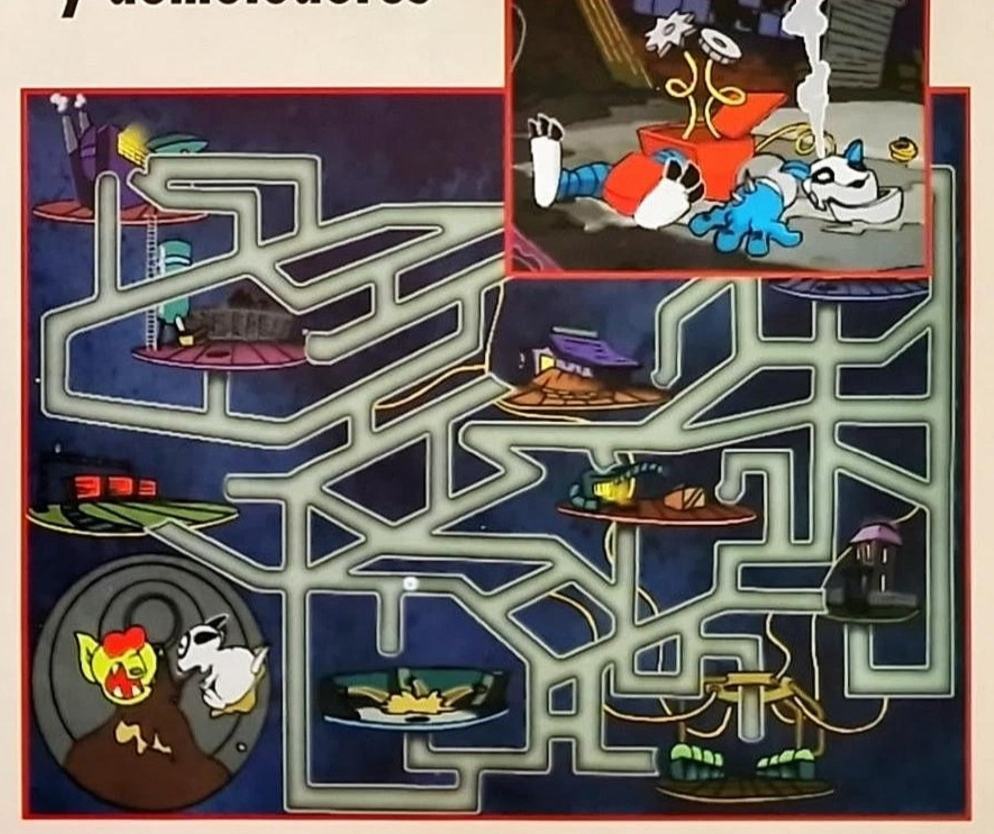
● CARLOS F. MATEOS

Los golpes son absurdos y demoledores



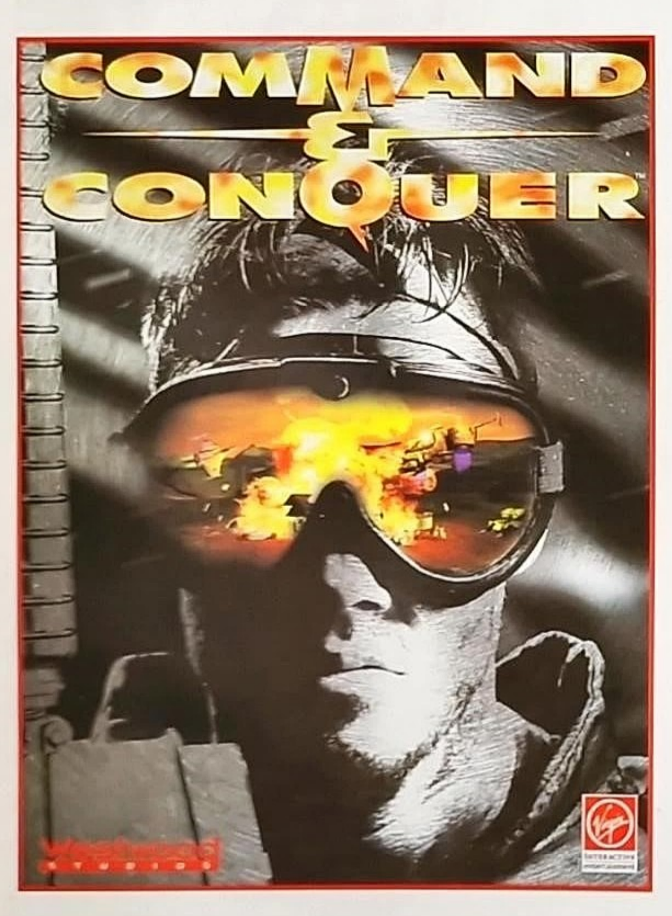






Command & Conquer

LA CHAQUETA METALICA



Seguramente, todos habréis pasado horas y horas de diversión con un juego que salió hace ya algún tiempo llamado *Warcraft*, en el que teníamos que encarnar a la tribu humana u orca en pugna por derrotar a su adversario y, mucho más anteriormente, *Dune II*, en el que encarnabas a una casa y debías vencer a las restantes para dominar el planeta por completo. Pues ahora llega *Command & Conquer* que es una fantástica mezcla de los dos.



El futuro. Las fuerzas andan divididas entre dos corporaciones.

La primera, el G.D.I., pretende conseguir una paz armada, donde solamente ellos tengan acceso a todas las fuentes de riqueza y, la otra, la hermandad de N.O.D., un grupo de rebeldes que opta por la antigua paz en la que todos se llevan una parte equitativa y no tienen que pedirle permiso



a nadie para realizar algo. Dichos pensamientos, totalmente opuestos como se puede notar a primera vista, son los provocadores de una cruenta guerra militarista que puede llegar hasta extremos insospechados.

Cada uno cuenta con tecnología y contactos propios que lo hacen diferente y a la vez igual de poderoso que el otro bando; solamente una buena planificación y unas grandes dotes como es-

G.D.I. o N.O.D., únicamente tú puedes elegir

EL G.D.I.





Esta corporación tiene como objetivo conseguir una paz militarista en la que ellos sean los únicos decisores del futuro de las personas. Pero eso no lo van a tener tan fácil, a pesar de su gran poder armamentístico, ya que en contra suya tienen a la hermandad de N.O.D., cuya molesta presencia debe ser erradicada por completo del planeta.

tratega harán posible que uno de los dos se alce con el poder.

LA LUCHA POR EL TIBERIUM

El tiberium es la nueva fuente de energía que se utiliza. Una serie de compuestos químicos han dado como resultado este mineral que crece libremente por gran número de terrenos salvajes, haciendo posible su recolección, eso sí, con las medidas de protección necesarias, ya que el nivel de radiación del tiberium es mortal para los hombres. Una vez refinado, el tiberium se convierte en la moneda actual con la que se puede pagar cualquier cosa y comprar a cualquier persona. Por supuesto, para su recolección se han construido una serie de aparatos llamados recolectoras, con una aleación de aluminio y titanio, que no sólo las hace muy resistentes a los impactos enemigos, sino que también protege a los conductores del peligro que emana del mineral. Si bien no están equipadas para el ataque, su enorme tamaño y peso puede acabar con un numeroso grupo de infantería en cuestión de segundos, aunque en un principio no han sido creadas para ello. La misión de defender y atacar la tienen otras máquinas mucho más poderosas y destructoras.

LOS INSTRUMENTOS DE GUERRA

Mucha es la variedad de que disponen tanto los miembros de la Hermandad de N.O.D., como los del G.D.I., yendo desde Jeeps armados, en el caso de N.O.D. y todoterrenos equipados con una ametralladora de calibre medio en el lado del G.D.I., que normalmente se utilizan para explorar, hasta tanques del tamaño de un edificio, armados con dos cañones antiblindaje y dos toberas lanza-misiles, además de sus ruedas que siempre presentan un peligro para los soldados de a pie, en





LA HERMANDAD DE N.O.D.





Un grupo de rebeldes que de formar una simple guerrilla que no preocupaba a nadie se ha convertido en la segunda mayor fuerza armada. Están dispuestos a todo con tal de derrocar del poder al G.D.I. y monopolizar el tiberium para su propio consumo. Se puede diferenciar a la hermandad de sus enemigos en la manera de actuar: es mucho menos ortodoxa y bastante más violenta.



El tiberium es la nueva fuente de riqueza y de energía

cuestión del G.D.I. y camiones armados con gigantescos misiles de napalm capaces de arrasar hectáreas de arboleda, incluido todo lo que se halle en el radio de cobertura, si hablamos de N.O.D.

La cuestión es que, elijas a quien elijas, las opciones de mejora en la tecnología de ataque son infinitas, aunque hay que saber manejarlas.









EDIFICIOS PARA EL PROGRESO

No todo va a ser construir máquinas, vehículos y adiestrar infantería de asalto, sino que también vamos a tener que adoptar una posición estratégica que nos permita equilibrar los gastos en dos partes iguales, la ciencia y la guerra. Esto es muy importante, ya que una incide en la otra y viceversa, es decir, por poner un ejemplo claro, nunca podrás llegar a construir unas torretas blindadas de defensa, si anteriormente no has construido la fábrica siderometalúrgica en la que se fabrican todas las máquinas de defensa y ataque, pero para ello, previamente habrás tenido que construir una refinería de tiberium que te dé el dinero para mantenerla y haber instalado una central eléctrica que mantenga todos los edificios, que únicamente podrás conseguir si has colocado ya en el terreno una base móvil constructora.

Como habréis podido observar, no todo va a ser matar y destruir en *Command & Conquer*, sino que también el lado estratégico es muy importante, además de necesario para acabar con éxito las misiones que se te encomendarán.

MAS DIVERTIDO IMPOSIBLE

En un principio fue *Dune II*, en el que teníamos que controlar a diferentes familias, como los Harkonnen, especializados en el armamento, los Fremen, cuya rapidez a la hora de cosechar la especia

CREA TU FORTALEZA

Aunque al principio estés un tanto escaso de recursos para construir edificaciones y, por lo tanto, para crear más y más sofisticadas armas, a medida que vayas avanzando en las aventuras y vayas progresando en tus descubrimientos, las posibilidades, tanto bélicas como de investigación van a ser prácticamente innumerables.



era incomparable y los Atreides, con sus poderes sónicos, para conseguir el dominio y control absoluto del planeta Arrakis y con él, de la especia, el mineral más buscado en estos momentos.

Más tarde llegó *Warcraft* y, con él, el escándalo, ya que al poco tiempo de estar en la calle a disposición de todos, se convirtió en un éxito indiscutible con el que todos disfrutamos horas y horas, días y días, e incluso aún seguimos echándonos nuestras partiditas, mientras manejamos a los sucios pero fuertes orcos, o a los ágiles pero débiles humanos, e investigamos tanto en armamento como en magia.

Pero ahora que ha llegado *Command & Conquer* todo eso va a cambiar, pues si te gustó alguno de los dos juegos anteriormente comentados, está fuera de toda duda que este nuevo título te guste y, si, por si fuera poco, has sido aficionado tanto a *Dune II*, como a *Warcraft*, entonces *Command & Conquer* te parecerá una mezcla tan explosiva que no apartarás nunca este programa de entre tus favoritos y es que las horas de juego que *Command & Conquer* te ofrece son ilimitadas.

En Command & Conquer se pueden enfrentar hasta cuatro personas

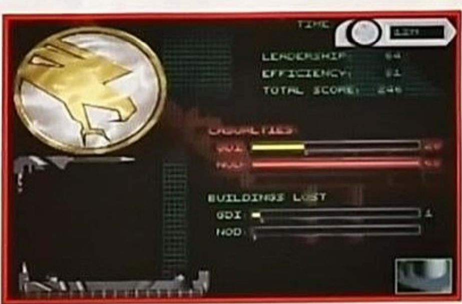
CON TODO, PERO MEJOR

Los gráficos que en todo momento acompañan al juego son de una increíble calidad, tanto en las presentaciones, donde da la campanada, gracias a sus vídeos a pantalla completa e imágenes renderizadas con fantásticos movimientos, hasta los sprites del juego en sí, que no desmerecen en absoluto, ya que, aunque tienen un tamaño excesivamente pequeño, su movimiento es de lo más realista que hemos podido ver hasta el momento.







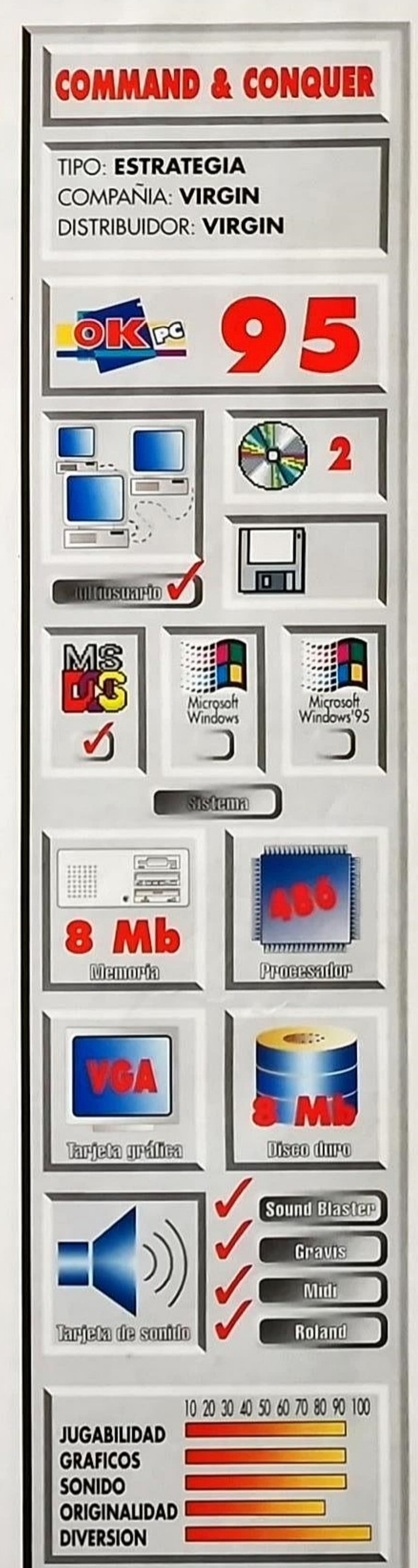


En el apartado sonoro es donde más ricamente se ha completado el programa, puesto que además de los efectos sonoros que son francamente realistas, existe un gran número de melodías que acompañan a la acción y que tocan todos los estilos desde el funky, hasta el tecno, pasando por el pop lento y el rock.

Pero la opción que más va a llamar la atención a todos, es la posibilidad de jugar dos personas, una contra otra, vía módem y hasta cuatro si se hace mediante una red, lo que multiplica el, ya de por sí, altísimo nivel de diversión del programa.

Command & Conquer es, sin duda, uno de los mejores títulos de estas navidades y lo va a demostrar en muy poco tiempo, haciendo dar un giro de 180 grados a la lista de ventas.

CARLOS F. MATEOS



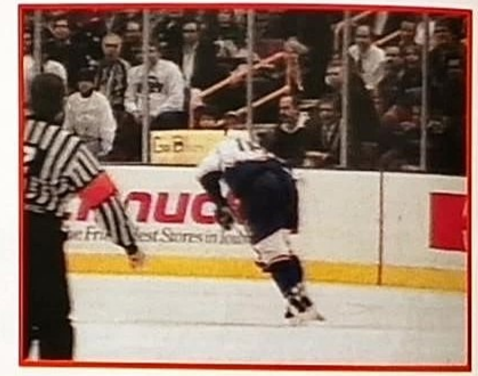
NHL 96

En Canadá el deporte rey es el hockey sobre hielo. Así que cuando Electronic Arts decidió crear el mejor simulador de este deporte, no tuvo más remedio que acudir a su país vecino y buscar un grupo de programación que cumpliera sus deseos. Lo encontró y de sus manos ha salido una obra maestra.

FUEGO SOBRE HIELO

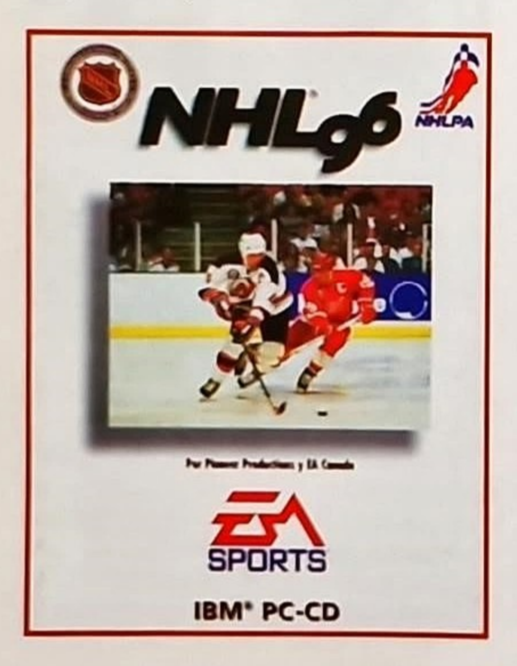






El sello Electronic Arts Sports se está comportando como el mejor en lo que se refiere a juegos educativos. Sus últimas creaciones así lo demuestran y *NHL 96* es la confirmación de la regla.

El hockey sobre hielo no es demasiado conocido en nuestro país, a excepción de los reportajes que echan en televisión sobre la violencia que hay en torno a él. Realmente esa es una de las claves del espectáculo, pero también es cierto que la violencia abunda en otros deportes y es tolerada, como en el boxeo. Pero incluso con ese posible hándicap, *NHL 96* entusiasmará a los seguidores de los programas deportivos.



ELECCION DE EQUIPO

Los mejores equipos de la liga canadiense están bajo tu dominio.
Puedes elegir a cualquiera de ellos y decidir su táctica de juego, seleccionar a diversos jugadores y otras virguerías parecidas. Además *NHL 96* cuenta con una amplia base de datos con las características de más de 600 jugadores profesionales.



DEL FRIO NORTE

NHL 96 ha sido diseñado íntegramente por un equipo canadiense. De esa forma, Electronic Arts se asegura que el juego contenga todos los ingredientes necesarios para convertirlo en el mejor.

Y podemos dar fe de que lo han conseguido. En primer lugar, los gráficos son excelentes, sobre todo en máxima resolución, y dependiendo de la potencia del ordenador, la velocidad y el scroll será más o menos fluida.

Las ligas de hockey son un mundo distinto. Están divididas en conferencias como pasa en el baloncesto americano, pero tienen una serie interminable de características que las hacen únicas.

Tal vez, ese sea el mayor "engorro" de *NHL 96* y es preparar un partido, pues hay que seleccionar conferencia, equipo, modo de juego, play offs, etc. En contrapartida podemos grabar un partido cuan-



CUESTION DE OIDO

Podemos decir, sin temor a equivocarnos, que *NHL 96* posee el mejor sonido que hemos oído para la Sound Blaster. Excelente música sampleada de guitarras "duras", voces digitalizadas, estupendos efectos de sonido sólo son unas de sus características. Lo más sorprendente es que el sonido tenga un efecto de eco como el que se produce en un estadio deportivo. Excelente resultado.







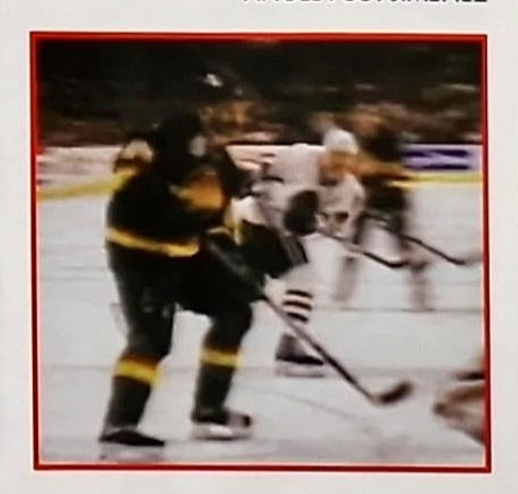
do nos encontremos en medio de algún descanso.

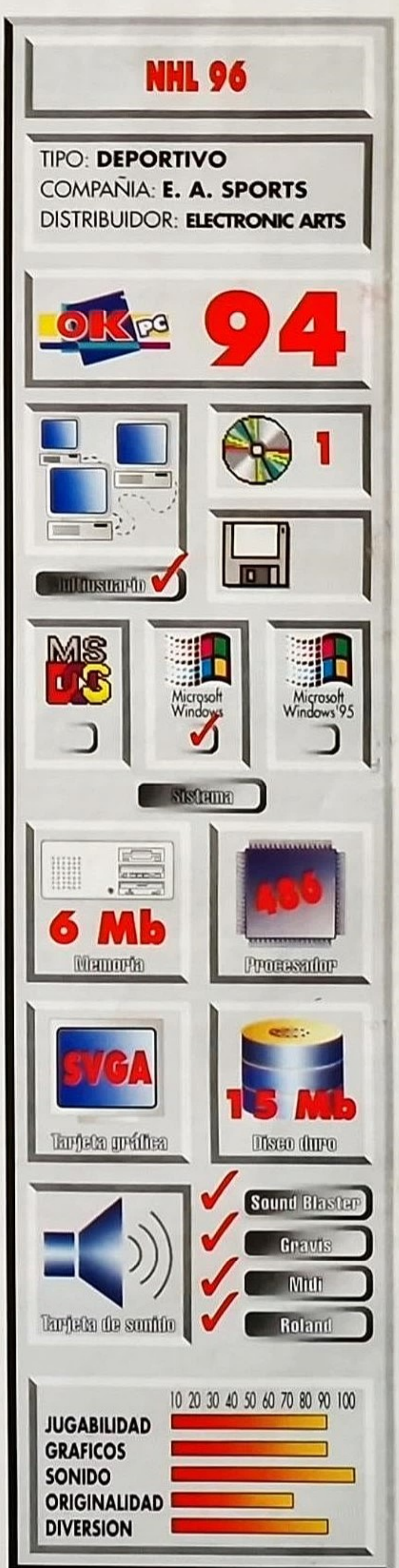
El manejo se hace por cualquier medio: ratón, teclado o joystick, pero es éste último el mejor, ya que aunque se usen pocos botones para los movimientos, su combinación y el momento en que nos encontremos servirán para una cosa u otra. Es decir, una misma combinación puede ser utilizada para distintas cosas cuando nos encontremos en modo ataque o defensa. Existe otro, que es el "violento", donde podemos atizar a nuestros adversarios. Tampoco te pases porque te puedes ganar una merecida expulsión de la pista.

Multitud de detalles, incluyendo un sonido sobresaliente, digitalizaciones de vídeo a pantalla completa con una calidad similar a la de TV, son sólo algunas de las suculentas ofertas que nos plantea este simulador. Ojalá que a partir de la presentación en España de *NHL 96* el hockey se haga más popular entre todos nosotros.

ANGEL FCO. JIMENEZ









Ascendancy

VOCES DEL MAR COSMICO

Hay tantas estrellas en el Universo como granos de arena en cualquier playa de la Tierra. Muchas de ellas pueden albergar la vida en sus sistemas planetarios. Y en algunos casos, esa vida conoce el camino de la inteligencia.

Para los que nos quedamos fascinados con *Cosmos*, la famosa serie de televisión, *Ascendancy* es una aplicación bastante práctica de muchas teorías que se planteaban en ella. Tomando como punto de inicio que la vida tiene muchos aspectos debido a los "dados" de la evolución, encontraremos desde especies muy dispares en cuanto al aspecto físico, hasta el conocido mapa estelar que nos presentaba *Cosmos*. Cada ramificación de un color distinto era la ruta estelar que seguía una civilización determinada. Algunas de estas ramificaciones forzosamente se encontraban. Podía ocurrir que las civilizaciones se fusionasen, que comerciasen entre ellas, que se respetasen mutuamente o que iniciasen una guerra y se exterminase toda una cultura.

LOS VALORES DE LA CREACION

Muchos científicos y filósofos piensan que la guerra entre especies distintas es imposible tal y como lo plantea la ciencia ficción, debido a que existen muchas diferencias en sus tecnologías. Forzosamente alguna será mucha más poderosa que la otra.

Aunque *Ascendancy* se caracteriza porque es un juego que respeta bastante las teorías de la "ciencia oficial", para hacer que las escenas de combate entre distintas razas sean más amenas, se considera que esas razas tengan un nivel de tecnología similar en la mayoría de los casos, para que no nos frustremos desde un primer momento, si vemos que nuestra colonia ha sido arrasada desde el primer día. Pero si nuestra civilización no avanza adecuadamente en tecnología, seremos presas fáciles de razas más agresivas.

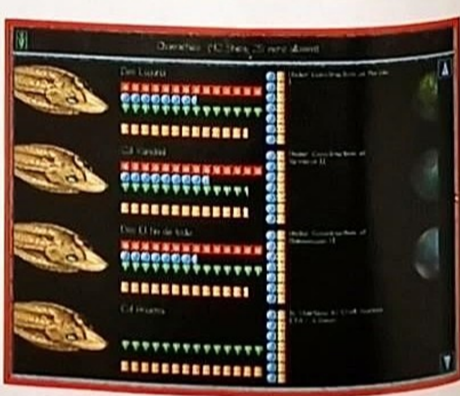
El juego presenta uno de los mejores tutoriales que hemos visto en el género









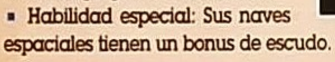


CRIATURAS DEL UNIVERSO



MINIONS: Son muy fuertes y agresivos. Aman la guerra, odian la diplomacia y sólo piensan en expandir su imperio a toda costa. Los peores enemigos que te puedes echar a la cara.

- Habilidad especial: Sus invasiones siempre tienen éxito.



SNOVEMDOMAS: Una raza pacífica cuyos miembros son enormes seres de gran corpulencia. Viven en pequeñas sociedades.

- Habilidad especial: Sus naves espaciales tienen un bonus de escudo.



ORFA: Nacieron en un mundo volcánico y están acostumbrados a perseverar en las condiciones climáticas más adversas.

- Habilidad especial: Pueden colonizar planetas inhóspitos sin necesidad de terraformarlos.



KAMBUCHKA: Viven en la atmósfera y están protegidos por una membrana que rodea su frágil cuerpo. Pero son muy inteligentes y están en contacto permanente con la esencia del universo.

- Habilidad especial: Conocen las estrellas madre de cualquier raza.



HANSHAKS: Cuerpos-mente se llaman a sí mismos. Han conseguido evolucionar su cerebro al máximo y la telecomunicación entre distintos seres.

- Habilidad especial: Pueden hablar con las otras razas desde el principio del juego.



FLUDENTRI: Criaturas muy primitivas, por lo que su conocimiento tecnológico avanza muy despacio. En cambio, tienen una gran capacidad de regeneración por daños físicos.

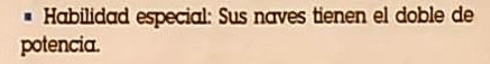
- Habilidad especial: Pueden reparar muy rápidamente el daño sufrido por sus naves.



BALIFLIDS: Pertenecientes a una especie de roedores que evolucionó hasta conseguir la inteligencia, constituyen una de las razas más amistosas, gracias a su poderoso carisma personal.

- Habilidad especial: Fuerzan la paz con sus enemigos.

SWAPARAMANS: Nómadas espaciales. Hace mucho tiempo fueron expulsados por los Frutmaka de su planeta natal. Han desarrollado un gran espíritu de lucha y sacrificio.



- Habilidad especial: Sus naves tienen el doble de potencia.



FRUTMAKA: Parientes de los Swaparamans. Son muy inteligentes y agresivos si son molestados en la cercanías de su planeta madre.
Son unos excelentes aliados y unos terribles enemigos.

- Habilidad especial: Pueden repeler ataques de otras especies.



SHEVAR: Extrañas criaturas procedentes de otro universo. Compuestos por metal, desprecian la vida orgánica de la cual piensan que no existe. Una raza muy agresiva en general.

- Habilidad especial: Pueden extraer la energía de las naves adversarias.



GOVOROM: Su planeta natal era un gigantesco desierto y con los años aprendieron a convertirlo en un Edén. Son pacíficos por naturaleza y excelente colonizadores.

- Habilidad especial: Su capacidad de terraformación es excelente.



UNGOOMA: Parásitos cerebrales. Viven en los cerebros de cualquier tipo de criatura no inteligente y desarrollan tecnología con gran rapidez.

- Habilidad especial: Devuelven a las naves de otras razas a sus planetas de origen.



DUBTAKS: La raza que ha tomado el arte de robar en toda una forma de vida. Son temidos por los demás por sus frecuentes saqueos en la colonias desprovistas de sistemas defensivas.

- Habilidad especial: Roban la tecnología de otras culturas.



CAPELONS: Masas de fluidos gaseosos y pacifistas en general. Son bastante malos con las armas, pero han logrado un gran avance en defensa al conseguir que todos los miembros de un planeta se transformen en un solo individuo.

- Habilidad especial: Pueden hacer una colonia invencible durante un día.



MEBES: Seres unicelulares con gran capacidad de reproducción. Se preocupan mucho por el bienestar de las colonias y en general, son unos buenos aliados.

- Habilidad especial: Incrementan rápidamente la población.



OCULONS: Muy inteligentes y pacíficos, han dedicado su vida al estudio de la religión, la filosofía y la astronomía. Su nivel científico es muy elevado.

- Habilidad especial: Conocen las rutas estelares desde el principio del juego.



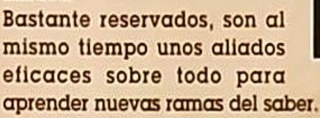
ARBRYLS: Una especie muy evolucionada de las plantas, con un completo amor a la ecología y al equilibrio natural. Rechazan bastante la tecnología, aunque hagan uso de ella y son poco amistosos con los extraños.

- Habilidad especial: Bloquean los atajos espaciales que conducen a su planeta.



MARMOSIANS: Poderosos guerreros que controlan tanto la fuerza del cuerpo como de la mente. Han desarrollado armas muy poderosas, y son uno de los peores enemigos de la galaxia.

- Habilidad especial: Pueden inducir a varias razas que luchen entre sí.



CHRONOMYST: Otra raza pacífica que ama la ciencia y la mística.
Bastante reservados, son al mismo tiempo unos aliados eficaces sobre todo para aprender nuevas ramas del saber.

- Habilidad especial: Sus naves se mueven muy rápidamente en las rutas estelares.



CHAMACHIES: La raza con mayor amor a la tecnología. Sus ingenieros producen todo tipo de aparatos para las naves colonizadoras y de guerra. Excelentes navegantes, los Chamachies son ideales para empezar en *Ascendancy*.

- Habilidad especial: Aprenden en un solo día una rama de la ciencia.



NIMBULOIDS: Aunque estos animales tienen su origen en la atmósfera, son excelentes constructores terrestres, construyendo enormes ciudades y fábricas.

- Habilidad especial: Sus proyectos de construcción se elaboran en muy poco tiempo.



de la estrategia, ya que nos guiará paso a paso en lo que debemos de hacer. Está dividido en varios capítulos que podemos repasar siempre en cualquier momento.

La intención de los programadores es crear un universo a nuestra medida. La dificultad es controlada a partir de varios parámetros, como son el número de especies que compartirán con nosotros la galaxia, la cantidad de sistemas estelares a explorar o el ambiente social que encontremos, que puede ser pacífico, neutral o guerra. Si te gusta la acción, escoge una galaxia pequeña, con muchas razas y ambiente de guerra. No pararás de combatir en los confines del cosmos.

MAPAMUNDI ESTELAR

El objetivo de *Ascendancy* es sencillo, pero difícil de alcanzar.

Debemos lograr el total dominio de la Galaxia, instalando colonias en todos los sistemas estelares. Gana la partida la especie que tenga un mayor número de colonias al finalizar un tiempo. Se mide en días o turnos, en cada cual debemos encargarnos de la colonia y nave estelar que esté bajo nuestro control.

Al comenzar debemos escoger una especie distinta y la galaxia a conquistar, que será nuestro escenario durante toda la campaña.

Puedes grabar las partidas en cualquier momento, porque dichas campañas pueden ser muy largas y complejas. La mejor estrategia es ir probando distintas especies hasta que encontremos la que más se adapte a nuestra forma de jugar. Intenta probar con las razas "científicas" en una galaxia grande y pacífica; luego es muy interesante probar las guerras espaciales en galaxias pequeñas y con razas belicosas.

En fin, tienes ante ti un mapa estelar con muchos secretos escondidos. Técnicamente el juego cumple de sobra. Con detallados gráficos SVGA, música tipo "ambient" y un interfaz muy rápido de usar para lograr una de las mejores muestras de lo que se puede crear en el campo de la estrategia.

ANGEL FCO. JIMENEZ





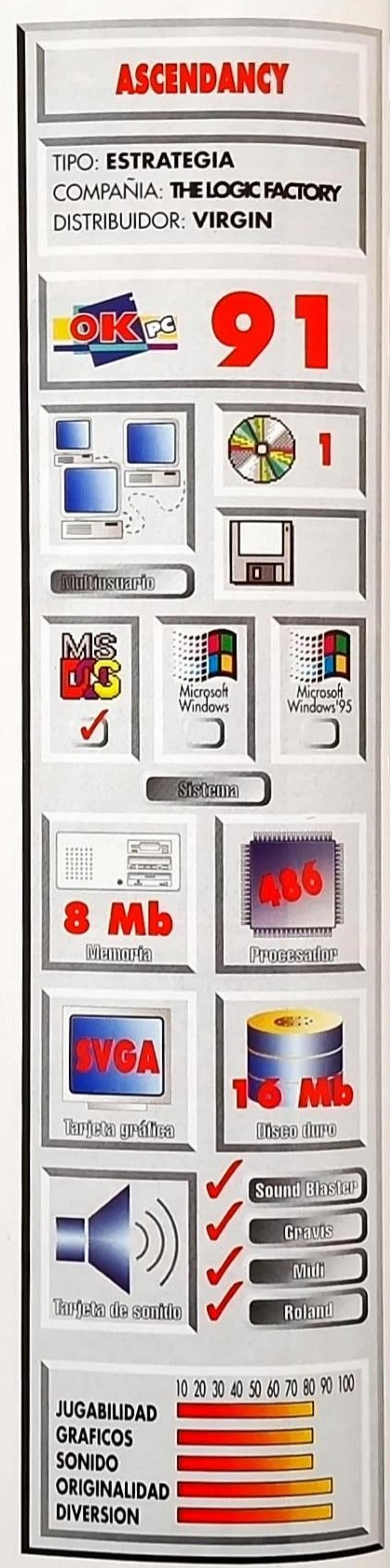
NORMAS DE COLONIZACION

Lo primero que debes hacer es aumentar tu nivel de industrialización y población. Luego construye un laboratorio para que puedas avanzar tan rápidamente en el progreso tecnológico como para que te permita construir las primeras estaciones espaciales. El siguiente paso son las naves colonizadoras y de guerra para alcanzar las estrellas.

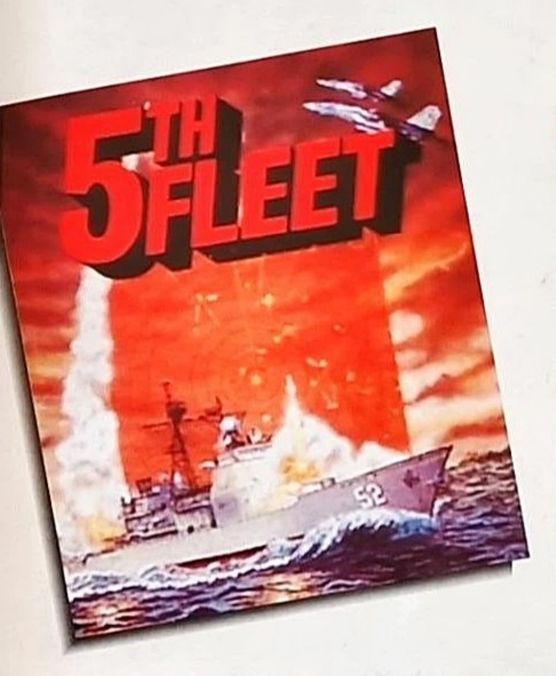








JUEGOS DE GUERRA





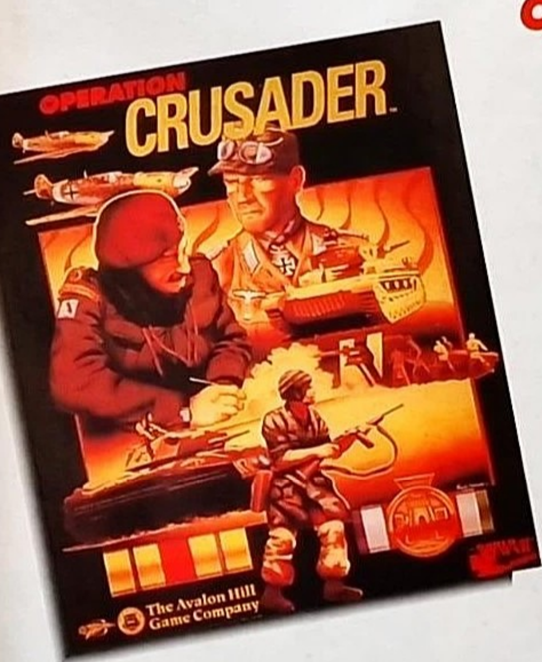
Es 1999... y el Oso Ruso ha vuelto. Te encuentras al mando de un portaaviones de la U.S. Navy y avanza sobre ti la poderosa maquinaria de guerra rusa, en forma de terribles bombarderos cargados de misiles. Ahora todo depende de ti, de tu pericia y habilidad para pararles y, así, salvar el futuro del mundo libre.





The Avalon Hill Game Company

OPERACION
CRUSADER



18 de Noviembre de 1941. 2ª Guerra Mundial. En la frontera Libio-Egipcia dos formidables ejércitos se disponen a medir sus fuerzas en una de las acciones más decisivas de la Segunda Gran Guerra. Todo está preparado para el combate final, tan sólo falta el mando supremo: Ese eres tú.







The Avalon Hill Game Company

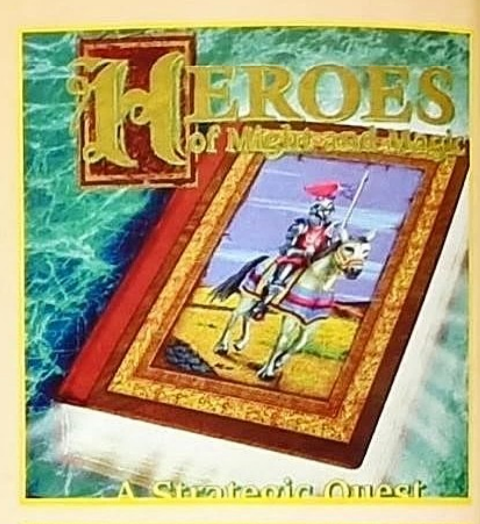
SyStem DE ESPAÑA, S.A.

C/ Tomás Redondo 1-1º F - Edificio LUARCA
Tel.: 381 53 32 - Fax: 764 58 85. 28033 MADRID



Heroes of Might and Magic

APRENDIENDO A DOMINAR EL MUNDO



Cuatro son las fuerzas que dominan el mundo, todas poderosas en su terreno, aunque necesitadas de progreso. ¿Te atreves a convertirte en el señor de una de estas potencias guerreras en un universo donde solamente tú podrás decidir quien dominará sobre todos los demás?



Heroes of Might and Magic es un impresionante y completísimo juego de estrategia en el que la coordinación a la hora de colocar las tropas y la buena suerte una vez te encuentres en batalla son las dos cosas primordiales para tener éxito en tu campaña.

Solamente tú puedes decidir cuán poderosa será tu armada, ¿elegirás crearte un ejército numerosísimo pero de gente poco experimentada, o un grupo de temibles y experimentados luchadores, pero reducido en cuanto a cabezas? Las dos opciones son válidas, aunque dependerá de cómo lleves una u otra el que tengas éxito frente a los demás luchadores.

LOS CUATRO BANDOS

Los caballeros son el primer grupo a destacar. Su fuerza deriva de la maestría de sus guerreros en el arte de la lucha. Desde sencillos campesinos que atacan con rastrillos, hasta paladi-



LOS SACERDOTES

Al ser los que mejor controlan la naturaleza, son capaces de moverse en el agua al doble de velocidad que los demás ejércitos, lo que les hará prácticamente invencibles en alta mar. Sus criaturas son tan poderosas como bellas, siendo la más poderosa el impresionante ave fénix que, además de renacer de sus cenizas, incinera a sus enemigos con gran facilidad.



nes que, con su espada de dos manos, arrasan con todo, hay un amplio grupo de guerreros de distintas clases, como arqueros, lanceros y caballeros.
Los sacerdotes son el segundo grupo que entra en la batalla.

Ellos optan más por las criaturas de la naturaleza, teniendo entre sus filas desde preciosas pero mortales hadas, hasta maravillosas aves fénix, pasando por unicornios, arqueros elfos y druidas.

Las tribus bárbaras son el tercer palangón en la guerra, los goblin, orcos, trolls, ogros y cíclopes reforzarán estos ejércitos. Basándose sobre todo en la fuerza bruta, los bárbaros no dudarán en crear un numeroso ejército y lanzarse a por todas dejando su terreno a merced de los demás, ya que son de los que piensan que la mejor defensa es un buen ataque.



Por último llegan los brujos, que, enormemente versados en la magia, pero desconocedores del arte de la guerra, deberán basar su fuerza en los hechizos que encontrarán tanto en otros castillos, como en el terreno que vayan pisando. Este tipo de ejércitos deberán desarrollar al completo, cuanto antes posible, la torre mágica, ya que dependiendo de si tienes un piso o cuatro, podrás realizar entre un simple rayo, hasta un hechizo de armageddon donde todas las criaturas se ven afectadas menos las suyas.



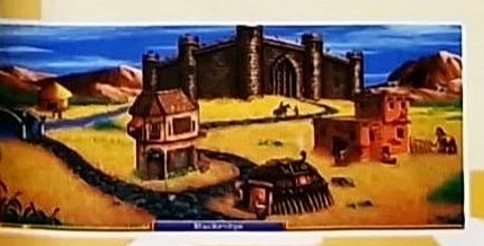
MOVIENDOSE POR EL MAPA

El objetivo del juego va a ser conocerse la mayor cantidad de mapeado posible, para así poder hacerse con todas las fuentes de riquezas que haya por la zona lo antes posible.

Mientras realices tu exploración te encontrarás con todo tipo de sorpresas, desde lugares mágicos que aumentarán tu sabiduría y la moralidad de tus tropas, hasta objetos mágicos custodiados por poderosos guerreros, alimañas del bosque y criaturas mágicas prácticamente indestructibles. Pero además te puedes encontrar con la desagradable sorpresa de ser descubierto por otro grupo de exploradores de otro bando, con lo que la batalla está servida.
En el modo campaña, el ordenador te dará una serie de objetivos a realizar, que irán aumentando en dificultad a medida que tu ejército se haga más y más poderoso. Las tropas por sí solas no pueden moverse, aunque sí pueden defender el terreno en el que están. Para desplazarse necesitan la ayuda de un héroe que los guíe en su camino hacia la guerra. Estos poderosos personajes pueden ser contratados y, depen-

LOS CABALLEROS

El poder más llamativo de este grupo es que cada uno de los héroes de que dispongas influye un tanto por ciento más de moral a sus tropas que el que daría cualquier otro héroe, por lo que cada unidad que forman el ejército golpea mucho más fuerte y certeramente. Los paladines son la unidad más fuerte, no sólo siendo muy resistentes a la magia, sino además causando mucho daño con su espada de dos manos.



LAS CONSTRUCCIONES DEL CASTILLO



A fin de hacerte mucho más poderoso, tienes que guardar una parte importante de tus ganancias para construir y mejorar las diferentes edificaciones que puedes crear en los contornos de tu castillo. Existen seis tipos diferentes y todas ellas están interconectadas, por lo que hasta que no hayas creado una, no podrás acceder a la siguiente.







UNA MUERTE CRUEL

Una vez que todas tus tropas hayan sido aniquiladas y todos tus castillos conquistados, presenciarás una macabra secuencia en la que, figuradamente, eres decapitado por el verdugo del ejército conquistador. Solamente de ver la afilada cuchilla ya da repelús.

LOS BRUJOS

Aunque son totalmente nulos en las características físicas como son ataque y defensa, son los que más visión de terreno tienen mientras se mueven por el mapa, pudiendo así prever los ataques del enemigo con más antelación, además de disponer desde un principio de un libro de hechizos que les permite lanzar hechizos nada más construir la torre mágica. La criatura más poderosa es el dragón, totalmente inmune a la magia, resistente como él solo y con un poder de ataque superior al de todas las demás criaturas.





diendo de lo experimentado que sea el personaje, será más o menos caro.

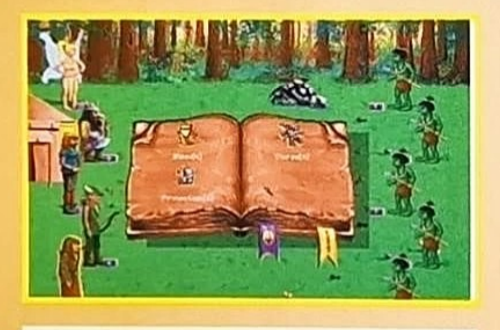
POSIBILIDADES INFINITAS

Dentro de lo que en esencia es *Heroes of Might and Magic*, es decir, un juego de estrategia de exploración y guerra, este título esconde una posibilidad de acción prácticamente inacabable, pues la posibilidad de mejorar nuestras tropas con artefactos mágicos y hechizos que iremos consiguiendo a lo largo de la aventura, nos dará la oportunidad de personalizar nuestro ejército al máximo.

Los gráficos en SVGA se merecen una nota sobresaliente, pues, a pesar de parecer un tanto infantiles en su forma, el grado de detalle alcanzado les da una calidad próxima a la del dibujo animado. El sonido es increíble, tanto en el apartado de los efectos sonoros, como en el de la banda sonora, que, inspirada en ambientes medievales, te introduce mucho más en la acción y, sobre todo si dispones de una tarjeta MIDI, con lo que la calidad ya sobrepasa todo lo visto hasta el momento.

Si disfrutaste con la saga *Might and Magic*, ésta es la oportunidad para vivir una nueva experiencia estratégica en este *Heroes of Might and Magic*.

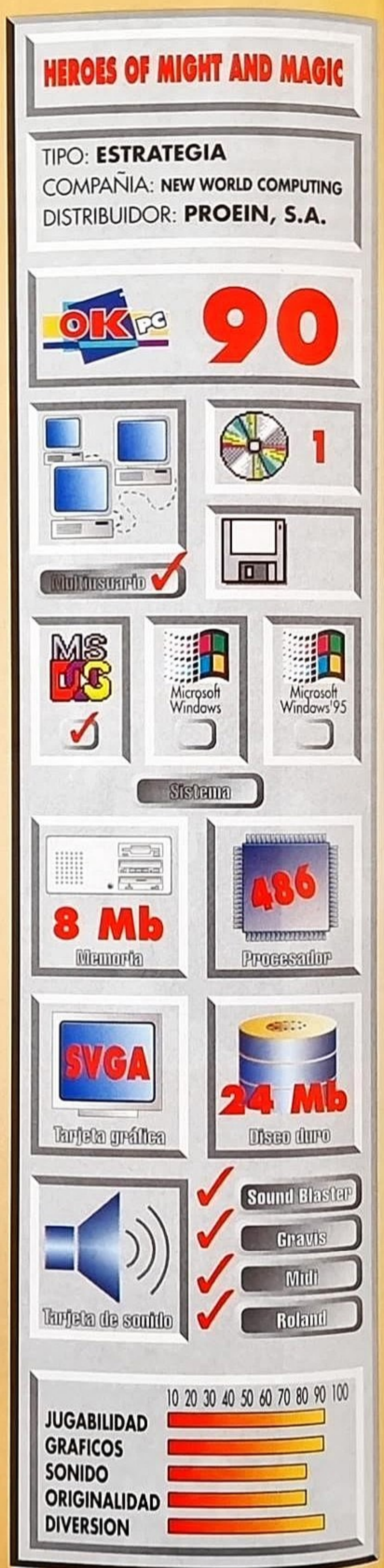
CARLOS F. MATEOS



LAS TRIBUS BARBARAS

Las características más sobresalientes de estos jugadores es que sus héroes no sufren penalizaciones a la hora de caminar por terrenos escabrosos como pantanos, montañas o bosques, por lo que no pierden nunca su capacidad total de movimiento y por lo tanto exploran mucho más rápido que las demás. Las bestias que controlas se basan en la fuerza bruta, siendo su criatura más fuerte el cíclope, capaz de cegar a sus enemigos con la mirada.





MULTIMEDIA KIDS

A partir de 5 años

Software Educativo Interactivo
OLR Soft.
Mis Primeras Palabras en 3 idiomas
MULTIMEDIA KIDS

Por sólo: 4.800 pts.

Software Educativo Interactivo
OLR Soft.
Conoce a los Animales
MULTIMEDIA KIDS

Por sólo: 4.800 pts.

Software Educativo Interactivo
OLR Soft.
Mi Primer Atlas
MULTIMEDIA KIDS

Por sólo: 4.800 pts.

Software Educativo Interactivo
OLR Soft.
Mis primeras Preguntas y Respuestas
MULTIMEDIA KIDS

Por sólo: 4.800 pts.

Mis primeras palabras en tres idiomas

Mi primer atlas

Mis primeras palabras en tres idiomas

El programa introduce al niño en los idiomas Francés, Inglés y Español a través de más de 1.200 términos comunes, apoyados por ilustraciones y locución. El aprendizaje consiste en recordar el nombre de cada símbolo y su pronunciación correcta en cada uno de los idiomas. El niño debe elegir mediante las letras del abecedario los símbolos que desee aprender, debiendo dominarlos en su totalidad para poder completar el cuento, que en este caso se titula «El planeta de los tres idiomas».

Mi primer atlas

La línea argumental del segundo cuento «Un viaje a la Tierra» propone al niño un viaje a través de los 5 continentes. El contenido se transmite a través de atractivos dibujos integrados en el mapa de la región que describen los diferentes países, la gente que los habita, su modo de vida, la fauna, las industrias, las banderas de todos los países y fotografías muy llamativas de los continentes. La asimilación amena y gradual de la información, da pié a ejercicios de memoria y de lógica, dada la disposición relacional de los datos...

Mis primeras preguntas y respuestas

Este programa pretende dar respuesta a las primeras dudas e inquietudes del niño. A pesar de la aparente complejidad de algunos temas las respuestas son muy fáciles de comprender gracias al trabajo de nuestros pedagogos. Los temas que abarca son: el universo, la tierra, los animales y las plantas. Cada uno por separado y claramente diferenciados para una mejor localización. Con más de 20.000 datos y 500 fotografías e ilustraciones, el aprendizaje además de rápido, cautiva al niño, sumergiéndolo en el cuento «Un viaje por el universo»...

Conoce a los animales

La forma más rápida y sencilla de conocer a los animales es viéndolos, escuchar sus sonidos y contemplar su habitat natural. Esto se puede conseguir gracias a los sistemas Multimedia, de forma que cada ejemplar es fácilmente reconocible. Sin querer ser una enciclopedia, el programa muestra a los animales de granja, del jardín, de la selva y los domésticos. Como es lógico se necesita conocer la totalidad del programa para concluir el cuento «Una visita a la granja» que se va visualizando a medida que el niño va aprendiendo las diferentes partes...

ACBC - GRAFICO

OLR Soft.

Productor Nacional Multimedia
Para distribución: (93) 274 25 94



Passeig Torras i Bages, 44 • 08030 Barcelona • Tel. (93) 274 23 93 - Fax (93) 274 29 62
Conexión a INTERNET: http://www.seker.olr.es • Dirección e-mail: olr@seker.es

Pitfall, The Mayan Adventure

AVENTURA EN LA SELVA MAYA

Pitfall es un juego con historia, ya que desde hace ya la friolera de cerca de quince años hemos podido disfrutar de las aventuras de este joven. Ahora, y gracias al buen hacer de Activision, llega para nosotros la última de las aventuras, en las que el hijo del protagonista del juego original está en peligro.

A principios de la década de los ochenta, apareció una consola de videojuegos llamada Atari 2600 y con ella, una serie de cartuchos excelentes, entre los que destacaba, sin lugar a dudas, un arcade en el que encarnábamos a una especie de Indiana Jones que tenía que sortear toda clase de peligros y trampas en la búsqueda del gran tesoro maya.

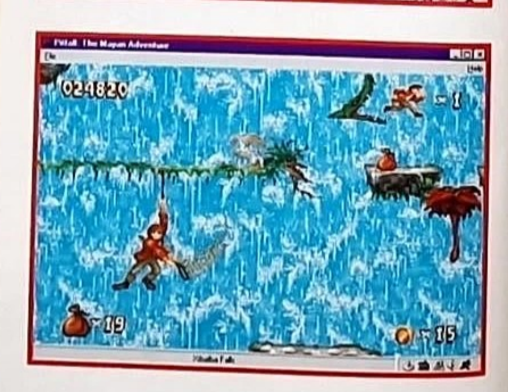
Más de una década más tarde, Activision creó para las videoconsolas del momento, como la Super Nintendo y la Mega Drive, un programa basado en el juego original, con

PITFALL DE ATARI 2600

En algún lugar recóndito de la quinta fase, se encuentra un portal dimensional que te va a llevar directamente al juego del *Pitfall* que salió allá por los principios de la década de los ochenta. Un consejo: guiaros por los escorpiones pixelados que hacen las veces de enemigos y llegaréis sin ningún problema a esta zona. Ha llegado la hora de recordar viejos tiempos.



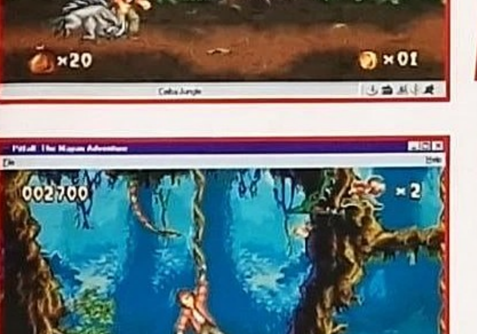








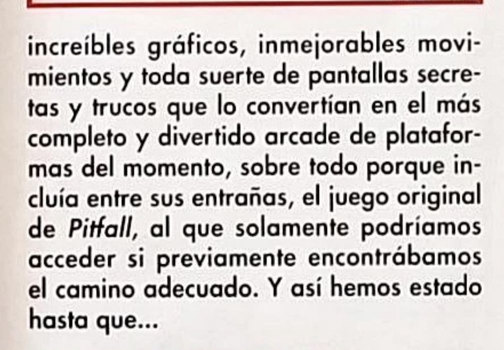








increíbles gráficos, inmejorables movimientos y toda suerte de pantallas secretas y trucos que lo convertían en el más completo y divertido arcade de plataformas del momento, sobre todo porque incluía entre sus entrañas, el juego original de *Pitfall*, al que solamente podríamos acceder si previamente encontrábamos el camino adecuado. Y así hemos estado hasta que...



PLATAFORMAS EN WINDOWS 95

...llegó el nuevo sistema operativo para nuestros ordenadores, el Windows 95 de Microsoft y con él, una avalancha de software lúdico especializado, entre los que se encontraba la conversión desde las consolas de *Pitfall, The Mayan Adventure*.

Nuestra primera impresión estaba plagada de prejuicios, ya que las experiencias que teníamos con los arcades de platafor-



mas para PC no eran muy favorables en la mayoría de los casos, pero nuestra sorpresa fue mayúscula, pues los movimientos eran de lo más nítido y suelto que pudimos ver en un arcade para PC y los gráficos disponían de un colorido pocas veces visto.

Nuestro siguiente paso a la hora de evaluar al programa fue compararlo con la versión para videoconsolas y, de nuevo, nos llevamos una gran impresión, pues no sólo la nitidez y brillo de los sprites y escenarios era mucho mayor, sino que su tamaño también había superado al del original.

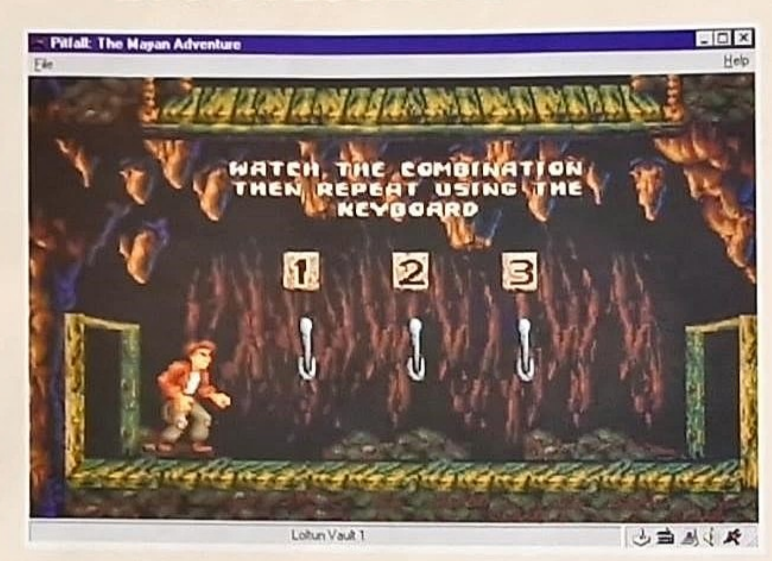
AVENTURA SIN LIMITE

Desde templos ocultos con sus fantasmas, estatuas encantadas y escorpiones, hasta la frondosa selva con todas los animales salvajes e insectos que te puedas imaginar, vamos a tener que movernos por un total de trece niveles, a cual más impactante y enrevesado, que pondrán a prueba nues-





LOS SUBJUEGOS



En ciertas localidades existen una serie de subjuegos en los que podremos llevarnos desde valiosas joyas, hasta vidas extra y, por supuesto, también podremos perder de las nuestras si no andamos avispados. El de la pantalla, por ejemplo, simula al juego del *Simon*, en el que tenemos que repetir una serie de sonidos, antes de que nos aplaste el techo.





tros reflejos en todo momento y en los que solamente podremos contar con la ayuda de nuestras armas de explorador que van desde el látigo, que servirá tanto para defendernos, como para movernos por el escenario, hasta piedras místicas que explotarán limpiando la pantalla de enemigos, pasando por boomerangs y piedras para la honda.

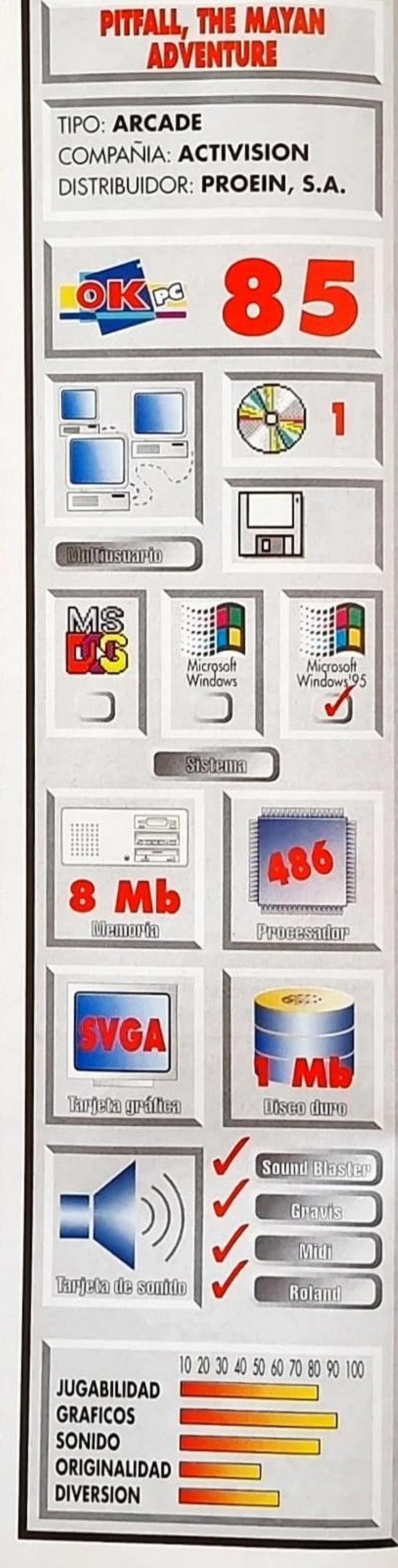
Los movimientos del personaje son numerosísimos, yendo desde los más comunes como andar, saltar y agacharse, hasta los más originales como ponerse tumbado y arrastrarse o empujar vagonetas e interruptores y apoyarse con un pie en la pared para dar una voltereta en el aire.

COMO EN UNA PELICULA

Esa es la sensación que conseguirá *Pitfall, The Mayan Adventure*, cada vez que nos pongamos a jugar con él. La razón de esa capacidad estriba sobre todo en la calidad gráfica y sonora. Con sus 256 colores en pantalla y la increíble banda sonora que acompaña en todo momento a la acción, la sensación de estar inmersos en una aventura al más puro estilo de Indiana Jones es perfecta.

Si eres uno de esos jugones que de vez en cuando gusta de sorprenderse con algún nuevo producto, *Pitfall, The Mayan Adventure* es tu elección perfecta.

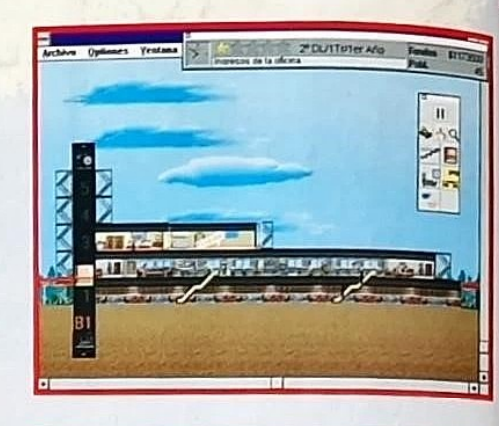
CARLOS F. MATEOS

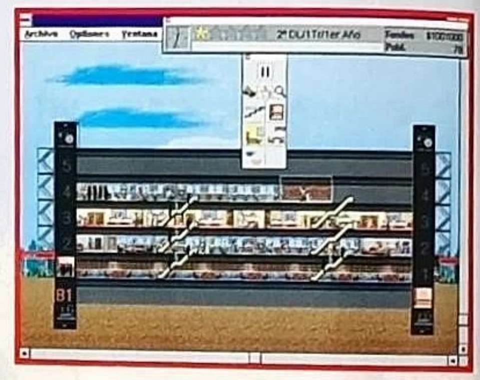




Sim Tower

TOCANDO LA CUPULA DEL CIELO





Tras su paso por las ciudades, Maxis se ha centrado en los altos rascacielos. Aquellos que parecen mundos en miniatura, donde las personas son números, sin que nadie se preocupe por nadie. En *Sim Tower* somos el casero, pero con escrúpulos, y debemos procurar que nadie sufra de estrés.

A diferencia de otros juegos de simulación, donde lo importante es construir y construir, olvidándonos del factor humano, en *Sim Tower* tenemos un gran enemigo que es el estrés de los inquilinos del edificio. Es, sin duda, nuestra mayor preocupación, pues la gran virtud de *Sim Tower* es que es un juego "tranquilo". Podemos poco a poco a construir nuestro edificio, sin demasiadas preocupaciones, observando cómo nuestros inquilinos prosperan o desesperan por los alquileres que les hayamos colocado.

Es bastante relajante ver cómo la torre de nuestros sueños sube poco a poco, hasta llegar a los cien pisos de altura, que en teoría es el objetivo del juego, pero tampoco es el final. Tu torre puede ir creciendo también a lo ancho y tú decides cuál es el límite del crecimiento.

Con el tiempo las cosas se complican y además del estrés que pueden tener las personas que vivan o trabajen en el edificio, *Sim Tower* nos trae acontecimientos como incendios, terrorismo organizado y otras catástrofes que pueden manchar el buen nombre de nuestra construcción, pero existen formas muy buenas de evitarlo.

CIMIENTOS

Lo primero es crear el vestíbulo de nuestro edificio, aunque antes debes tener una idea de cómo construirlo. Es aconsejable que muy cerca del vestíbulo coloques las tiendas, restaurantes y bares hasta un máximo de cinco pisos, pues a partir de esa altura la gente deja de ir a esas instalaciones. También puedes colocarlas bajo el suelo, pero antes es primordial la construcción de un parking para los empleados de las oficinas.

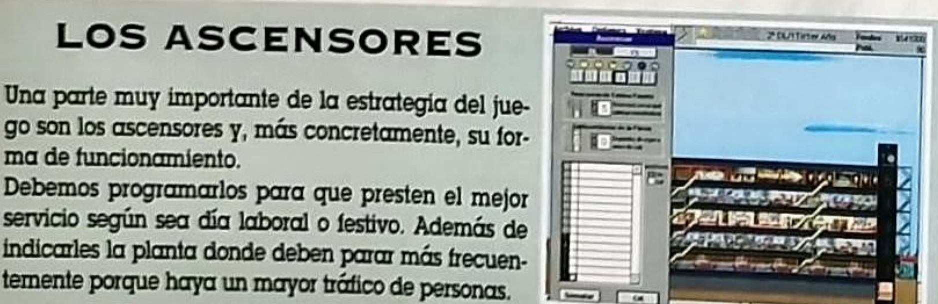
Atención, todos estos elementos se deben ir consiguiendo poco a poco mediante las estrellas que consiga la torre. Las estrellas miden la categoría y son alcanzadas mediante el aumento de la población o mediante el reconocimiento de algún VIP (personaje importante de la alta sociedad). Por lo tanto, es necesario la construcción de habitaciones dedicadas a hotel y "suites" de lujo.

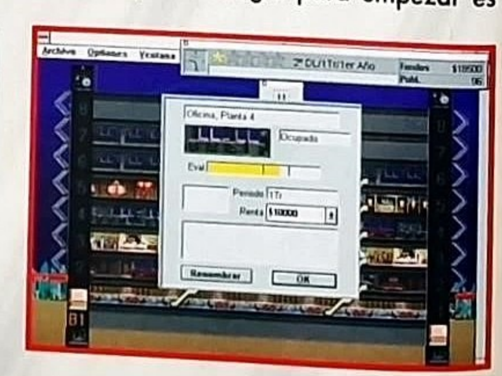
La mejor estrategia para empezar es

LOS ASCENSORES

Una parte muy importante de la estrategia del juego son los ascensores y, más concretamente, su forma de funcionamiento.

Debemos programarlos para que presten el mejor servicio según sea día laboral o festivo. Además de indicarles la planta donde deben parar más frecuentemente porque haya un mayor tráfico de personas.







COMIDA RAPIDA

Los restaurantes son importantes para mantener contentos a la gente y no se desesperen buscando restaurantes cerca del edificio. Es mejor para tus intereses que los construyas en tu preciosa torre. Es conveniente asignar una planta entera para los locales de restauración a fin de evitar molestias a sus hipotéticos vecinos tanto de oficinas como de viviendas.

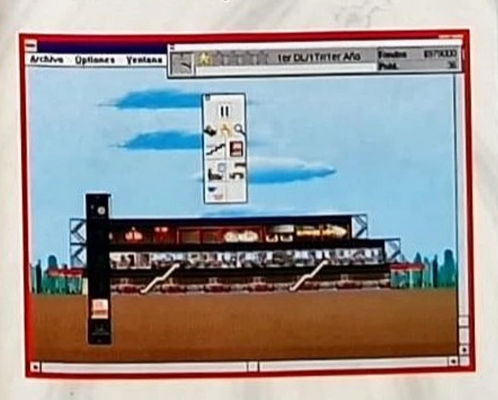
que vayas edificando varias construcciones alterando el orden de los elementos que hay en ellas: desde las rentables oficinas hasta los locales del oficio.

Las oficinas te dan suculentos beneficios, pero aumentan las enfermedades psicológicas de la gente que trabaja en ellas. Para combatirlo, coloca un centro médico en sus cercanías, así como restaurantes y lugares donde comer rápidamente y barato.

Construye oficinas, restaurantes, viviendas, etc.

Podéis ver que su funcionamiento es idéntico a la vida real.

Preguntad a cualquiera que trabaje en uno de esos "edificios inteligentes" por su forma de vida. A propósito, el juego está indicado para todos aquellos que odian los rascacielos, tal vez conociendo el sistema de funcionamiento de esas enormes moles de cemento, puedan tomar medidas al respecto.

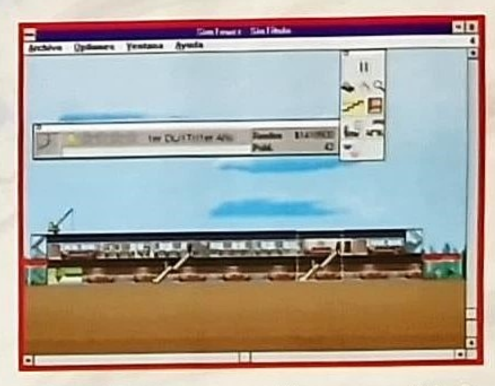


LA VIDA SIGUE

Suponemos que tu torre ya tendrá un tamaño aceptable de unos 20 pisos. Debe existir un buen número de oficinas y algunas plantas dedicadas a hotel. Seguro que ya te has dado cuenta del tráfico de los ascensores. De hecho, es una de las estrategias del juego.

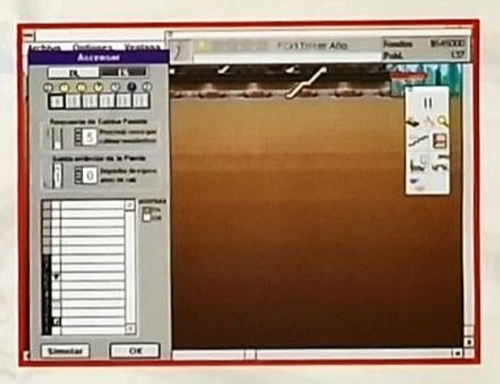
La programación de los ascensores debe ser la mejor, según el día que nos encontremos, para dar un buen servicio a las oficinas y locales de trabajo, asignando cabinas a los pisos con una mayor densidad de población. La programación debe ser cambiada los fines de semana, porque las necesidades son diferentes.

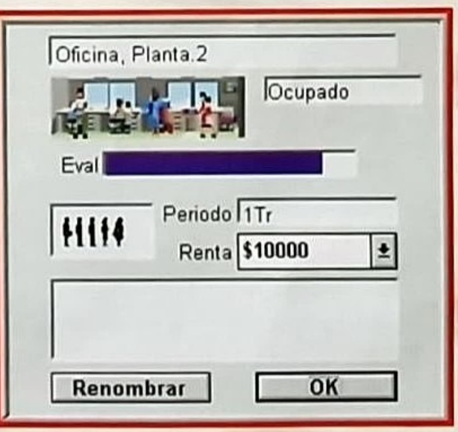
A partir de que la torre tenga una



categoría de tres estrellas, es posible la instalación de tiendas. Tú no tienes negocio con ellas, sólo alquilas el local, pero es interesante que poseas el mayor número de ellas para atraer más gente.

Pero este tipo de locales comerciales, como los de ocio, sólo funcionan bien a una distancia máxima de cinco pisos del





CUADRA TU BALANCE

Aunque *Sim Tower* se ha diseñado especialmente para recrearnos al ver cómo sube el rascacielos, es fundamental mantener en números negros las cuentas del reino. La quiebra puede estar al acecho, pero *Sim Tower* es uno de los juegos más amables que hemos visto, porque es muy difícil perder al poco tiempo de comenzar, tan sólo cuando hayamos construido una buena torre es posible que tengamos algunos problemas. Mientras, puedes disfrutar controlando la vida de cientos de inquilinos.







SOBRE TRADUCCIONES

Uno de los aspectos que más cuidan nuestros amigos de Erbe es la traducción del juego, tanto en los manuales como en los textos del propio juego. *Sim Tower* no escapa a esa norma, destacando especialmente el manual, que, sin duda, es uno de los mejores que se han hecho para los Sim.

Una perfecta simulación de la vida real

vestíbulo. Para evitar la aglomeración en las plantas inferiores, cosa poco rentable para tus intereses, es posible la construcción de vestíbulos celestes cada 15 pisos. Además, traen una ventaja añadida, ya que es posible construir ascensores "express" entre los distintos vestíbulos para agilizar el tráfico de pasajeros entre los niveles inferiores y superiores.

Sim Tower esconde muchas más sorpresas. Lo mejor es que las vayas descubriendo paulatinamente, porque la construcción de un nuevo nivel es algo muy serio. Pero no te olvides de la diversión.

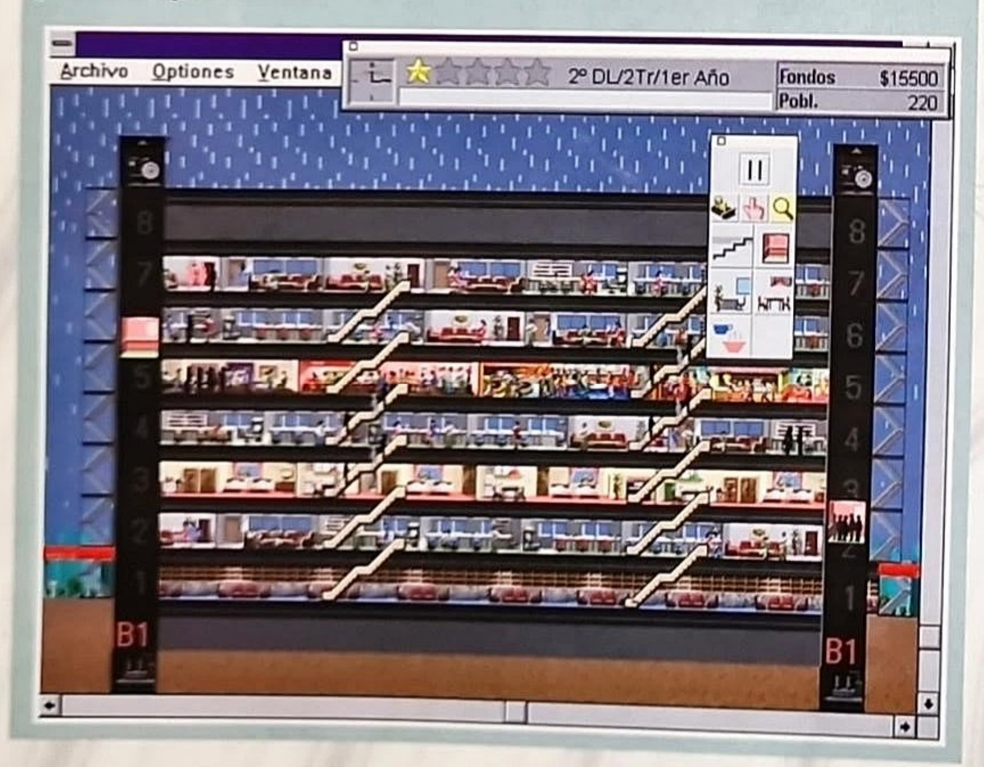
Construye salas de cine y discotecas, porque cuando llegues al nivel 100, seguro que habrás disfrutado como nunca de una simulación de estas características.

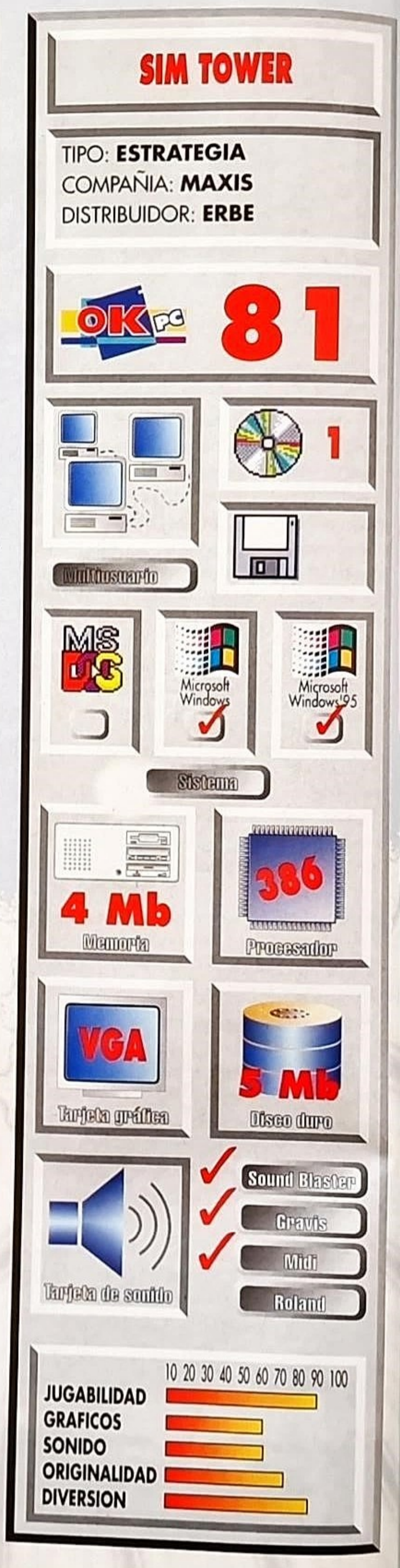
ANGEL FCO. JIMENEZ

CATASTROFES Y OTRAS INCLEMENCIAS

Una parte muy importante de la estrategia del juego son los ascensores y, más concretamente, su forma de funcionamiento.

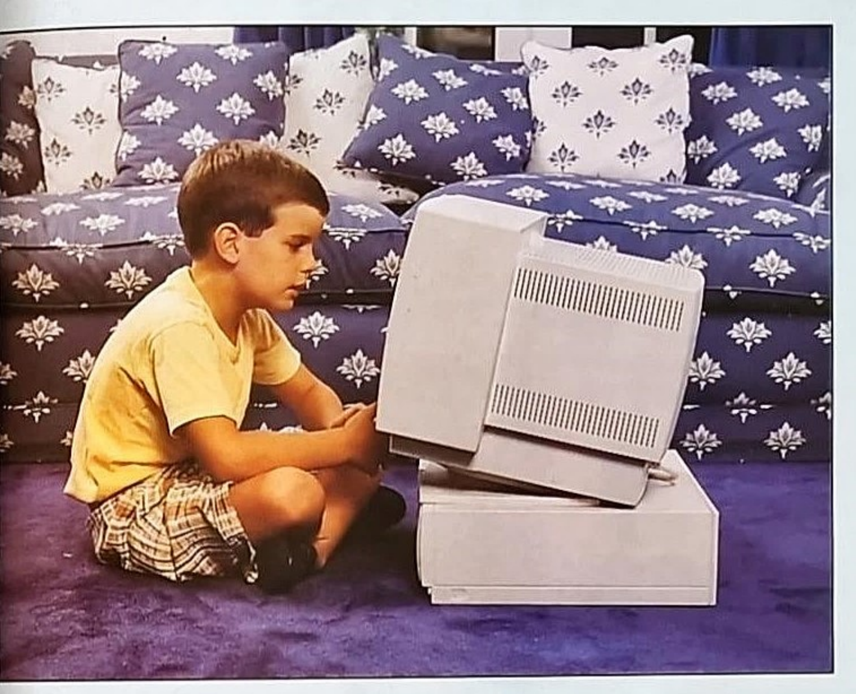
Debemos programarlos para que presten el mejor servicio según sea día laboral o festivo. Además de indicarles la planta donde deben parar más frecuentemente porque haya un mayor tráfico de personas.

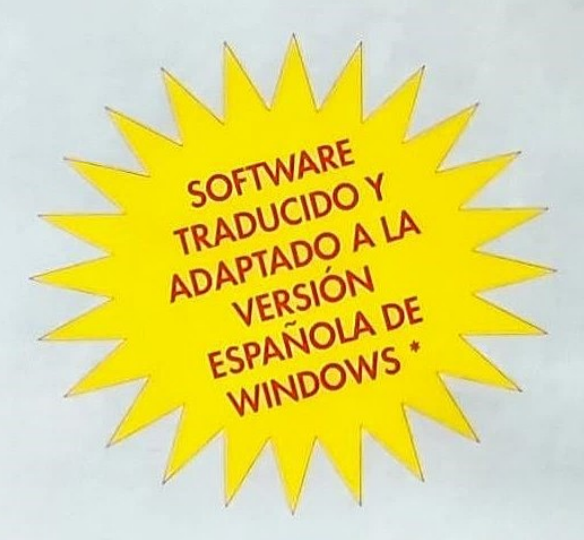


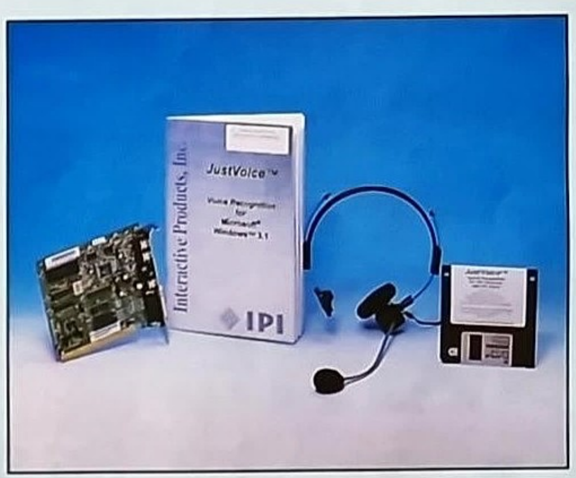


JUST VOICE®

CONTROLE WINDOWS CON SU VOZ







"Nunca fue tan fácil manejar Windows"

- Navegue dentro de su sistema sin tocar el teclado o el ratón (no consume más del 5% de los recursos del PC)
- Ejecute cualquier programa con sólo pronunciar su nombre (eficacia de reconocimiento superior al 98%)
- Agregue nuevas emociones a sus juegos controlándolos con su voz (respuesta instantánea: 0,2 segundos)
- Reciba una confirmación verbal de sus mandatos para mejorar su precisión (definible para cualquier comando)
- Olvídese de una vez de las complicadas combinaciones de teclas que cambian con cada aplicación
- Encadene cualquier número de macros y "salte" a cualquier parte de sus programas con UNA sola orden
- Utilice el mismo comando independientemente de la aplicación, dejando a su PC que haga el trabajo pesado
- Elija o cree sus propios comandos y respuestas. Agregue, edite o borre cualquier comando o vocabulario de sus aplicaciones

... Todo esto, por sólo 34.900 Pta. (+IVA y gastos de envío)

* Software traducido al castellano y adaptado a la versión española de Windows 3.1 y Windows para Trabajo en Grupo 3.11

Sí, deseo pedir **JustVoice®** (Rellene y marque lo que corresponda)

Envíenme ______ unidad/es al **precio especial de 34.900 Pta.** cada una. (IVA y gastos de envío incluidos) exclusivo para los lectores de esta revista (con un ahorro de un 20% sobre el precio original).

OK PC

Total pedido: __________ Pta.

Nombre: ______________________

Empresa: ______________ CIF/DNI ____________

Dirección: ______________________

Población: ______________ CP: ____________

Provincia: ______________________

Teléfono: ______________ FAX: ____________

Forma de pago:

❑ Cheque a la orden de Información & Software

❑ Contra reembolso (gastos de 2.000 pesetas adicionales)

Información & Software. C/ Madre de Dios, 2. Chalet 6. 28016 Madrid
Tel.: (91) 345 16 83. Fax.: (91) 359 08 81
Recepción de pedidos y pago: CMC c/ Francisco de Rojas, 5. 4º, 1º. 28010 - MADRID. Telf.: (91) 447 55 53 / FAX.: (91) 447 67 70

FIFA 96

El deporte rey en medio mundo se merecía un juego de ordenador que estuviera a la altura de la actual tecnología. *FIFA 96* es posiblemente el mejor simulador de fútbol que haya existido.

FUTBOL DIGITAL

Enciende el ordenador porque empieza el espectáculo. Atento a las animaciones y al sonido porque alucinarás con tu equipo favorito, ya que en *FIFA 96* sentirás la liga española como nunca.

Pero no sólo la española: al estar recomendado por la todopoderosa FIFA, aparecen un gran número de países en el juego.

Casi todas las ligas europeas de importancia lo están, pues *FIFA 96* incluye una enorme base de datos con jugadores y equipos de esos países. Entre las más recomendables están, aparte de la nuestra, la inglesa y la italiana, tal vez por ser más conocidas. Jugar con equipos como el Manchester o el Inter nos llenarán más.













Pero hablemos propiamente del juego, ¿por qué es el mejor? Por varias razones, pero la que se lleva todos los honores es su calidad gráfica.

MUNDO REAL

Hasta ahora la norma en los juegos de fútbol era crear muñequitos que poco tenían que ver con los verdaderos jugadores. Aunque el movimiento se ha mejorado a lo largo de los años, así como el número de jugadas que podíamos hacer, nunca se había conseguido algo tan real como en *FIFA 96*.

Se ha utilizado las últimas técnicas en infografía, de modo que se han grabado en vídeo a varios futbolistas corriendo o desarrollando cualquier tipo de jugada. Tras digitalizar la cinta, los movimientos han sido analizados uno a uno para su posterior conversión al ordenador. Para ello es necesario el empleo de enormes equipos de proceso dedicados exclusivamente a las tareas gráficas, pues se necesitaba un resultado perfecto. El efecto se ha conseguido, lo que pasa es que necesitaréis un

Personaliza tu equipo








CALIDAD EXTREMA

Cuando se ve la demo del juego, o la intro del mismo, lo primero que se nos viene a la cabeza es cómo habrán podido conseguir esa perfección a nivel de movimientos y gráficos. *FIFA 96* ha costado mucho dinero a sus creadores, porque no han escatimado medios para presentarnos lo que una vez soñaron.





equipo potente para correr *FIFA 96* en SVGA a una velocidad aceptable. Lo aconsejable es un Pentium a 100 Mhz. y con 16 Mb de RAM, una configuración que pronto será la estándar en nuestro país. O eso es lo que pretenden los fabricantes de ordenadores, pero discutirlo ya es otra historia. Si no tienes un equipo con esas prestaciones baja la resolución y prepárate a jugar el partido de tu vida.

Aunque el texto esté traducido, los diálogos son en inglés, ya que los ha realizado un conocido comentarista de la radio inglesa, que amablemente ha prestado su voz para este proyecto.

Destacar que nombra a cualquier jugador que toque la pelota, incluso, en las jugadas más interesantes, narra el desarrollo de las mismas. Y de la radio a la televisión, porque existen muchas vistas de juego, que no tienen nada que desmerecer a las retransmisiones efectuadas por Canal + con todos sus adelantos técnicos.



Participa en 12 ligas distintas

FUTBOL ES FUTBOL

Pues claro que sí, este deporte es el preferido por todos desde pequeños. Al contrario de lo que muchos piensan, desarrolla la imaginación y por supuesto, estimula la potencia física de nuestro cuerpo. Lo segundo es más difícil de simular en un ordenador, pero sí que podemos echar mano de la imaginación para jugar con *FIFA 96*, pues las posibilidades son muchas.





La primera es el tipo de juego que queremos, o vamos de buenos por la vida, y podemos dedicarnos a los amistosos, o nos arriesgamos en las ligas de hasta 12 países e intentar ser el campeón de cada una de ellas. También podemos participar en los Campeonatos Mundiales de los cuales la FIFA es responsable de su organización, entonces la responsabilidad con nuestro país se multiplica por cien.

Tranquilos, porque podemos graduar la dificultad a nuestro antojo; pero si somos unos profesionales, intentadlo con



LA LIGA ESPAÑOLA

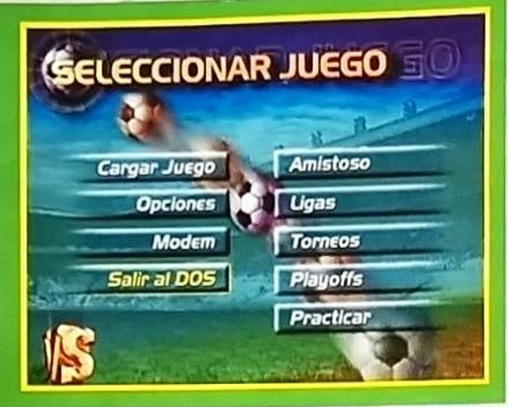
Según la FIFA, España es la segunda potencia mundial en cuestión de fútbol, y tenemos un puesto de honor en *FIFA 96*. España es un equipo ideal para empezar, porque nuestras características de ataque y velocidad son de las más elevadas de todas las selecciones. Además, siempre hace ilusión jugar para casa.






OPCIONES

Aquí *FIFA 96* se comporta como los demás simuladores. Opciones clásicas como competiciones nacionales, internacionales o amistosos están contempladas. Luego cada una tiene sub-menús y distintas posibilidades, pero, en general, son fáciles de manejar y claros en su presentación, al estilo de las pantallas de datos de los partidos que se ven por televisión.



las opciones más reales posibles. Así, es posible cambiar el tipo del terreno donde vamos a jugar, desde uno en perfectas condiciones hasta el que está lleno de charcos, donde el césped se convierte en un barrizal.

Otra posibilidad muy interesante es la de practicar distintos tipos de jugada. Especialmente los saques de esquina son duros de llevarlos a buen cabo en cualquier juego de ordenador. Pues bien, tenemos todas las oportunidades para conseguir un buen estilo de saque. Esta opción resulta tan divertida como los propios partidos.

Mención especial al uso del módem para jugar con otra persona. Cada vez más juegos utilizan las redes o el módem para aumentar su atractivo y *FIFA 96* no podía ser menos. Con él puedes machacar moralmente a tus amigos.

FIFA 96 nos ha encantado, incluso las personas que aborrecen los simuladores deportivos, reconocen que Electronic Arts han llegado a lo más alto con él. Recomendado para los fanáticos del fútbol que somos muchos.

ANGEL FCO. JIMENEZ

Puedes practicar cualquier tipo de jugada









FIFA-96

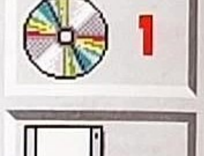
TIPO: **DEPORTIVO**
COMPAÑIA: **E.A. SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**

OK PC **95**

































ONE STOP CD SHOP VOLUMEN 1



SoftKey

Software de primera calidad a precios

Una gran colección de 11 títulos por tan solo:

7.950 Ptas (IVA INCLUIDO)

Contiene los siguientes títulos:

- SLOB ZONE 3D
Un divertido juego en tres dimensiones.
- GAME EMPIRE
Más de 250 juegos.
- KEY CLIPART
Una amplia colección de 5001 imágenes a todo color.
- KEY FONTS 303
303 tipos de letras totalmente dimensionables.
- KEY GOURMET 1000
Las más suculentas recetas del mundo a su alcance.
- CNN GLOBAL VIEW
Las mejores noticias ofrecidas por la CNN
- TIME ALMANAC 1990s
Las noticas más interesantes de los 90.
- UFO
Un reportaje sobre apariciones de ovnis en todo el mundo.
- WIZARD 2.0
Set de herramientas para configurar su sistema multimedia.
- SOCCER WORLD CUP 1994
Una recopilación de los mejores momentos del mundial de fútbol de 1994.
- VIDEO CUBE
Juego rompecabezas multimedia 3D.



C/ Fuerteventura, 15
S.S. de los Reyes
Tlf: (91) 651 90 11
FAX: (91) 653 57 97

CUPON DE PEDIDO

– SI DESEA ADQUIRIR ESTE PRODUCTO, ENVIE EL CUPON DE PEDIDO POR CORREO A : C.M.C. C/FRANCISCO DE ROJAS, 5 (3º), 28010 MADRID, O POR FAX AL: (91) 447 67 70.

PRODUCTO	UNIDADES	PRECIO POR UNIDAD	TOTAL Pts.
ONE STOP CD SHOP VOLUMEN 1 (11 CD-ROM)			
MANIPULADO, TRASPORTE Y SEGURO	(*)	900 Pts.	(**)
		TOTAL PTS.	

(*) SERVIDO POR UPS EN 24 HORAS.
CANARIAS SOPORTA UN IGIC DEL 4% Y UN APIC DEL 6%, MAS GASTOS DE ENVIO.
(**) LOS GASTOS DE ENVIO SON 900 PTS EN TOTAL, HASTA UN VOLUMEN DE 5 UNIDADES.

NOMBRE Y APELLIDOS ______
DIRECCION ______ PROVINCIA ______
C.P. ______ POBLACION ______ CIF ______
TLF ______ FAX ______

☐ TRANSFERENCIA BANCARIA: BANCO DE SANTANDER C/C Nº 16395 CODIGO BANCO: 0085 CODIGO AGENCIA: 1590 ¡IMPORTANTE JUSTIFICANTE ADJUNTO!
☐ RECIBO BANCARIO (RELLENANDO EL CODIGO CUENTA CLIENTE)

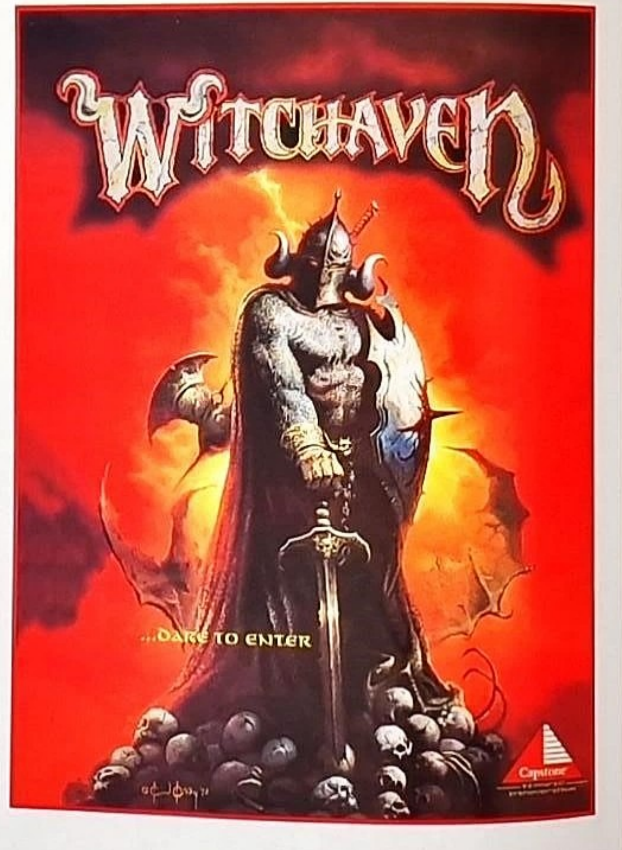
CODIGO BANCO | CODIGO AGENCIA | CONTROL | NUMERO DE CUENTA

FIRMA:

☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ T 6000 ☐ 4B
Nº ______ CADUCA FINAL ______

Witchaven

GUERRERO PROFESIONAL, APRENDIZ DE MAGO



En la época en que me ha tocado vivir, la espada y la brujería siguen en continua lucha por ver cuál de las dos prevalecerá ante la otra. Yo me he criado con un arma en las manos y he sido nombrado paladín; ahora mi misión es terminar con esa plaga que cada vez se extiende más, las brujas.

En los días de mi entrenamiento, no solamente recibía instrucción práctica para endurecer mis músculos y perfeccionar mi arte marcial, sino que también recibí una vasta educación a base de libros y libros, que me introdujeron en el complicado mundo de la magia blanca, que, a pesar de ser tan poderosa como la negra, no afectaba tanto a las leyes de la naturaleza.

La cuestión es que todos me avisaban acerca de una persona cuyo nombre terminó por grabárseme en el cerebro, Illwhyrin, la madre de las brujas, que todo el mundo creía que era eterna y que aún así, su belleza no había desaparecido sabe Dios por qué artes arcanas. Ella iba a ser mi objetivo principal, pero antes iba a tener que enfrentarme con todas sus huestes, que comprendían todas las razas malignas que poblaban el mundo, desde la escoria goblin, hasta sus compañeras brujas, pasando por ogros, demonios e incluso dragones. La tarea no iba a ser ni mucho menos sencilla, pero me armé de valor y con la espada en la mano me introduje en los reinos oscuros de la bruja.

Las armas se van deteriorando, así que raciona tus golpes

VIA RED O VIA MODEM, TU ELIGES





Esta es una de las modalidades de juego más divertidas que están presentes en *Witchaven*. Entre dos y dieciséis personas es el número de jugadores que se van a poder enfrentar entre sí en un pelea a muerte por el dominio de las armas y de la magia. Nos encontraremos con varios escenarios, cada uno de un estilo diferente y distintos tipos de juego, como pueden ser desde matar por matar, hasta la conquista de la bandera del contrario.





UN DOOM MEDIEVAL

Witchaven es algo que todos los aficionados a juegos como *Doom*, *Heretic* y *Rise of the Triad*, por nombrar algunos, estábamos esperando. La razón es que ya estábamos un tanto cansados de matar a los enemigos en una, a veces, desigual lucha en la que acabábamos con ellos a base de trabucazos, con un lanza-cohetes, con una recortada y en el más exagerado de los casos, con un bate de béisbol que lanzaba mortales pelotas del mismo deporte en todas direcciones. Seguro que si nos pusiéramos a realizar una encuesta acerca de cuántos, aunque solamente haya sido una vez, han elegido en el *Doom* la sierra mecánica para pelear con los demonios cuerpo a cuerpo, olvidándose de armas más poderosas, conseguiríamos un muchísimo más elevado número de respuestas afirmativas y es que, de vez en cuando, apetece una pelea en las mismas condiciones y eso es precisamente lo que *Witchaven* te ofrece. ¿Qué os parecería luchar con armas como una espada de dos manos, un hacha de batalla o una alabarda? Si combate cuerpo a cuerpo es lo que queríais, eso es

















LA MAGIA

Adopta un papel muy importante en el juego, ya que una vez que nos encontremos sin armas, va a ser nuestra única aliada en la lucha contra las brujas. A medida que vayamos progresando en niveles de experiencia, nuestra magia podrá hacerse más y más poderosa. Desde un simple hechizo de visión nocturna, hasta uno de desintegración hay mucha distancia, pero únicamente tú vas a marcar el tiempo a tardar hasta poder realizar los dos.







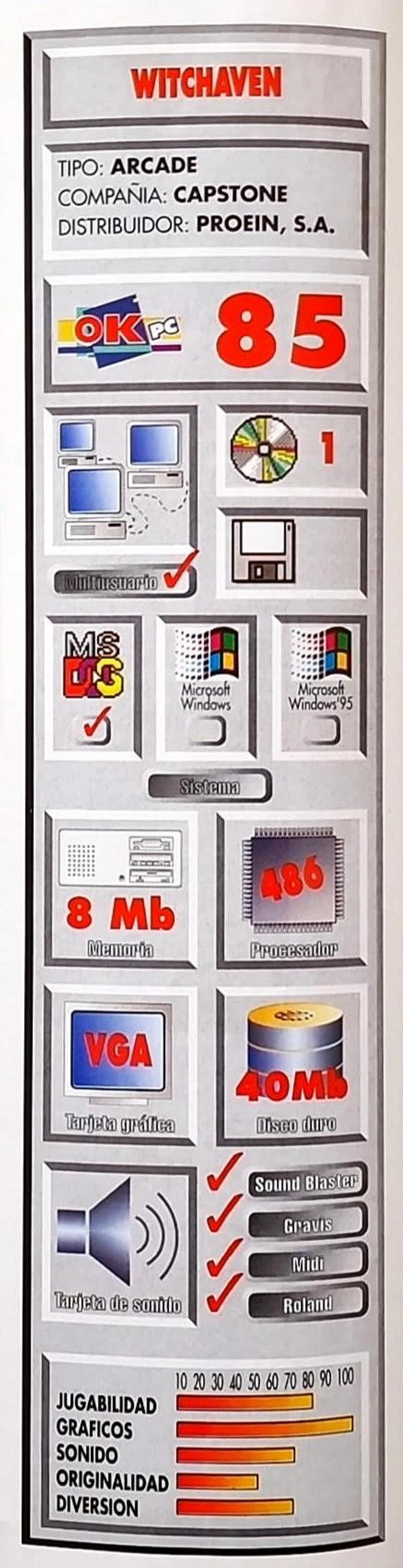
lo que vais a tener, y en cantidad. Pero además, existe también el apartado mágico, ya que a medida que vayamos avanzando en el juego y en experiencia, podremos realizar una serie de conjuros ofensivos y defensivos, como una bola de fuego, flechas ácidas, volar, visión nocturna e invisibilidad, entre otros, que dan mucho más juego a la acción.

Witchaven ha sido creado tanto para ordenadores un poco lentos, como para lo último de lo último, pues la posibilidad de jugar tanto en VGA, como en SVGA, cosa que únicamente deberían hacer los usuarios de un Pentium a 100 Mhz. con 16 Mb. de RAM, como mímimo, si quieren jugar en condiciones aceptables, lo convierten en un programa enormemente versátil que resulta accesible para todos aquellos que tengan un equipo, más o menos con las condiciones que hoy en día se precisan.

La posibilidad de jugar vía red o vía módem también lo hacen enormemente divertido, en comparación con el *Doom*, ya que hasta dieciséis personas pueden enfrentarse en una lucha sin igual, cosa que en el otro famoso juego solamente podía llegar hasta cuatro puestos distintos.

Witchaven pone la guinda a un terreno que, a pesar de estar ya muy pisoteado, sigue llamando la atención a todo jugón que se precie y, si no, echa un vistazo a las listas de ventas y fíjate cuál es el tipo de juegos más vendido.

CARLOS F. MATEOS



Informática

para todos con...



Nuestro CD-ROM monográfico de este mes se convertirá en el mejor regalo para las próximas vacaciones: un estupendo especial sobre **JUEGOS**
Y además, un divertidísimo **SALVAPANTALLAS CUENTACHISTES**

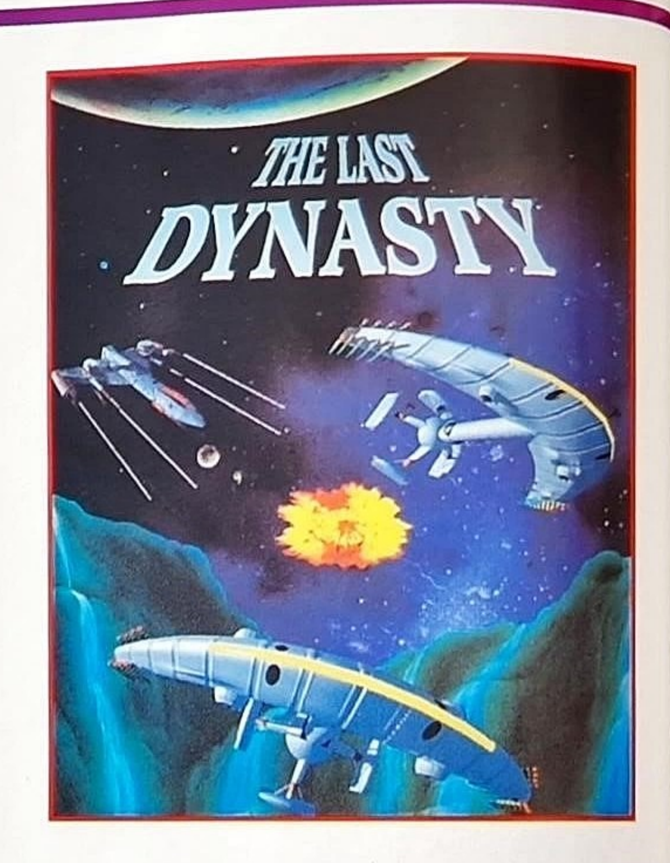
Nuestro segundo CD-ROM no sólo viene repleto de las mejores utilidades y programas shareware para Windows y MS-DOS, sino que también contiene un magnífico y completo curso multimedia sobre **ANIMATOR STUDIO**: la mejor animación para Windows.

ESTE MES: ■ El precio de navegar por el Ciberespacio: ¿Cuánto cuesta Internet? ■ Teletrabajo: ¿Qué nos depara el futuro laboral? ■ Llega el software para Win 95: Utilidades Norton y Microsoft Office ■ LINUX: Todo para el sistema operativo de moda ■ Curso de Windows 95 ■ Noticias, ocio y mucho más...

¡PÍDALA YA EN SU QUIOSCO!



The Last Dynasty



PELIGRO EN EL ESPACIO

Muchas son las historias que se han creado alrededor de este mismo tema, el espacio exterior, pero ninguna tan atrayente como la de *The Last Dynasty*, en el que una Tierra en paz se enfrenta a una peligrosa amenaza alienígena.

El espacio exterior se ha vuelto infranqueable y peligroso desde que aquellas enormes naves de extraña apariencia fueron avistadas por primera vez. Las naves de defensa terrestres que, desde un principio fueron creadas para mantener la paz hasta entonces existente, ahora iban a tener que ser empleadas para recuperarla y eso no iba a ser nada fácil.

En *The Last Dynasty* encarnas a uno de esos aguerridos pilotos que, a los mandos de un caza, van a tener que limpiar el cielo de esa escoria alienígena que ha venido a nuestro planeta con la única intención de conquistarlo por la fuerza.

Pon a punto las armas de tu nave, tranquiliza tus nervios y ponte el casco pues la acción comienza exactamente ahora.

ACCION EN PRIMERA PERSONA

Dentro de que *Last Dynasty* tenga secuencias de vídeo de gran calidad que prácticamente nos hacen sentir que estamos en el interior de una película, el sistema de juego que llevaremos será parecidísimo al de títulos muy anteriores en el tiempo, como *Wing Commander* por poner un ejemplo conocido. Sin embargo, el juego que nos ocupa no va a ser, en absoluto, una copia de los mismos, ya que, además de las escenas arcade en primera persona, dispondremos de toda una serie de



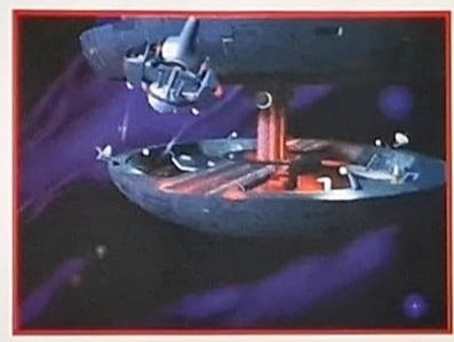


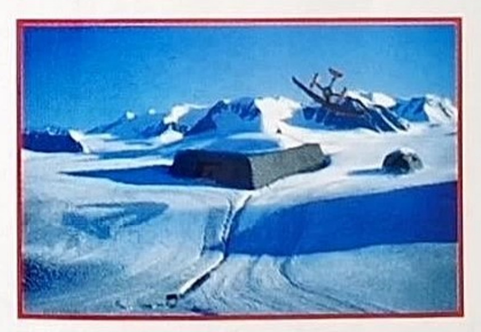
LA FASE ESTRATEGICA

Esta es una parte muy importante durante los momentos de acción, ya que una buena preparación estratégica a la hora de luchar contra los alienígenas ayudará enormemente, ya que un ataque frontal será, en el mayor de los casos, un suicidio seguro.









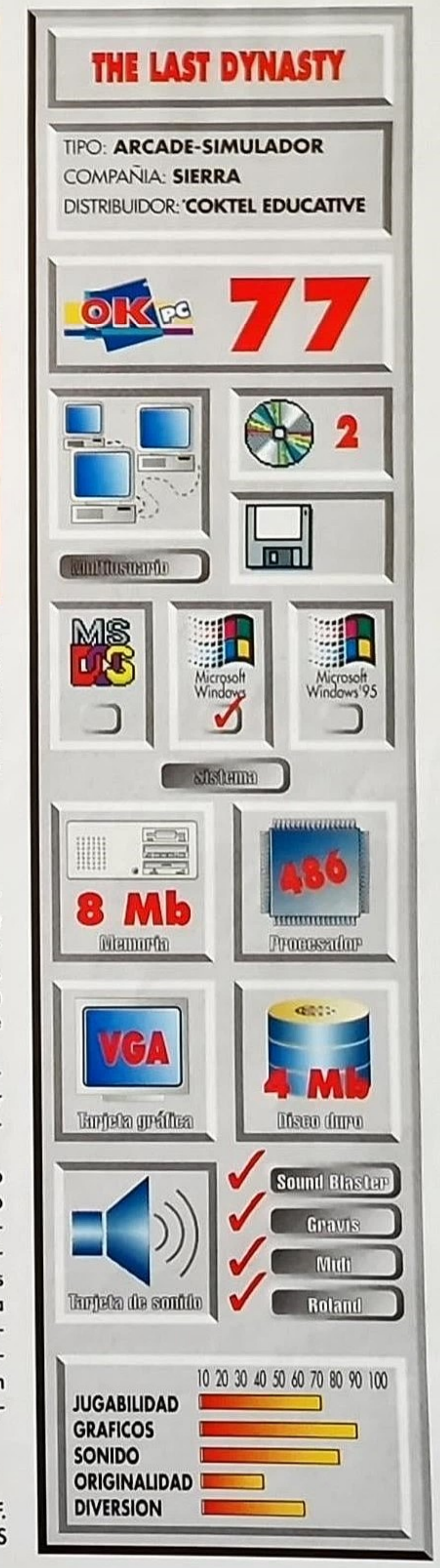
opciones y características que lo convierten en algo a la vez curioso e innovador. Lo primero de todo es que una vez inmersos en la acción, vamos a poder definir la trayectoria y forma de combate, tanto de nuestra nave, como de la escolta que llevemos en determinadas ocasiones. Para ello dispondremos de una pantalla en la que podremos definir la trayectoria de cada una de las naves a nuestro total antojo, lo que le va a dar un importante toque estratégico a lo que en un principio parecía un simple arcade tridimensional en primera persona. Lo segundo, que afecta a la jugabilidad enormemente es su manejo, que, aunque en un principio resultará un tanto complicado, dado el número de teclas existentes, al final descubriremos que con manejar una pequeña parte de las teclas descritas ya podremos controlar medianamente bien nuestro caza sin necesidad de volvernos locos, aunque, eso sí, si lo que queremos es sacarle todo el partido a nuestra nave es entonces cuando tendremos que prepararnos para mover los dedos por el teclado a toda velocidad.

GRAFICOS IMPRESIONANTES

La característica principal por la que destaca *The Last Dynasty* son los gráficos, ya que, gracias a la SVGA, la definición conseguida, tanto en las escenas de vídeo, como en el juego en sí, lo que no resta en absoluto velocidad a la acción, siempre que tengas el equipo mínimo.
El uso del joystick estará más que recomendado si no quieres tener que estar moviendo las manos como loco por encima del teclado.

The Last Dynasty, dentro de ser lo mismo en lo que a arcades espaciales se refiere, sorprenderá a más de uno que ya haya disfrutado con anterioridad de un título del mismo estilo.

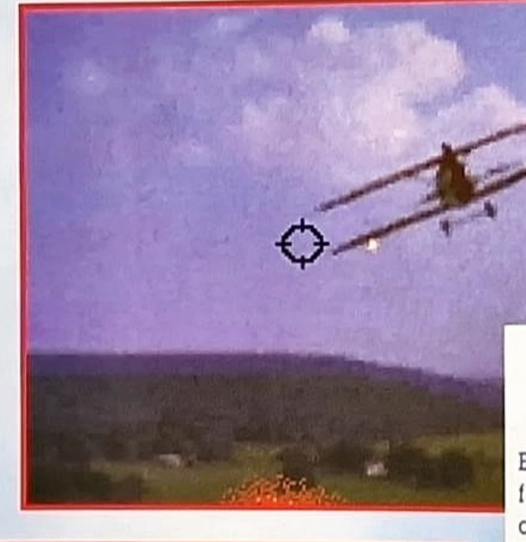
CARLOS F. MATEOS



Wings Nuts

ANGELES MORTALES

La Gran Guerra. Por primera vez en la historia los cielos se llenaron de fuego y sangre. Unos extraños aparatos surcan el aire con aliento de muerte y tú estás al frente de uno de ellos.



Eres el as de la aviación aliada o por lo menos pretendes serlo antes de que acabe esta maldita guerra. Con lo bien que estabas en la campiña inglesa con tu chica, pero has viajado desde América a la vieja Europa en defensa de la libertad de mucha gente.

Tu avión es el máximo exponente de la tecnología de aquellos años. Pero los alemanes cuentan con excelentes pilotos y prodigiosos aparatos. Y sabes que algún día te enfrentarás con él, aquel que su nombre provoca escalofríos entre los pilotos más valientes: el Barón Rojo.



ACCION EN TU MAQUINA

Wing Nuts es un arcade basado en la I Guerra Mundial. Pese a las atrocidades que se hicieron en la misma, aquellos años tienen un cierto aire romántico y se tiene una idea de "caballeros del aire" de esos intrépidos pilotos que perdían muchas más veces la vida por fallos mecánicos que por el propio combate.

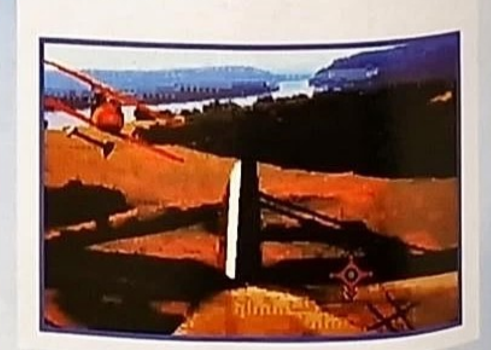
El objetivo del juego es bien simple: eliminar aviones y más aviones con un objetivo principal: pasar de fase. Nor-



ESQUIVA AL ENEMIGO

El combate en *Wing Nuts* se divide en dos fases principales. En la primera, es el avión alemán el que está delante de nosotros y ésta es la ocasión que tenemos para derribarle con la ametralladora. La segunda es la más peligrosa, ya que la pantalla presenta una visión trasera de nuestro avión con el enemigo detrás y dispuesto a machacarnos. Para evitarlo, debemos mover el cursor al borde de la pantalla y el color del propio cursor nos avisa si vamos por el buen camino, en ese caso se volverá de color verde.

El color amarillo nos avisará de que tengamos cuidado y el rojo, de que vamos directos al infierno.



malmente se trata de construcciones como puentes y bases que deben ser destruidas con nuestras bombas, igual que en otros juegos.

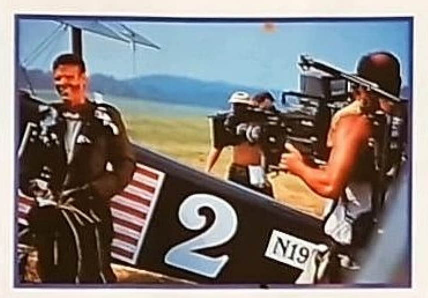
Lo que hace totalmente distinto a *Wing Nuts*, y a los otros títulos de su compañía creadora, es el entorno escogido para la acción. No encontraremos gráficos de ordenador. Todo está hecho en vídeo a pantalla completa con una excelente calidad. A excepción de los indicadores de vida y del cursor de disparo, la pantalla del monitor se convierte en una película de guerra al viejo estilo. Resulta curioso que el estilo del rodaje recuerda mucho a las producciones inglesas de la BBC, ya que se los personajes tienen tanta importancia como las escenas de la acción y, como es norma inglesa, la ambientación conseguida es perfecta. Por otra parte, los actores escogidos por el "casting" son excelentes tanto en las secuencias de guerra como las románticas o de humor. En general, se trata de un pequeño homenaje al séptimo arte.

Si bien el juego tiene un "sabor" inglés, toda la producción es americana y se nota, porque no se ha escatimado ningún medio técnico para conseguir que *Wing Nuts* tenga tan buena pinta. Es divertido de jugar y asimismo engancha para que podamos presenciar la siguiente escena de vídeo.

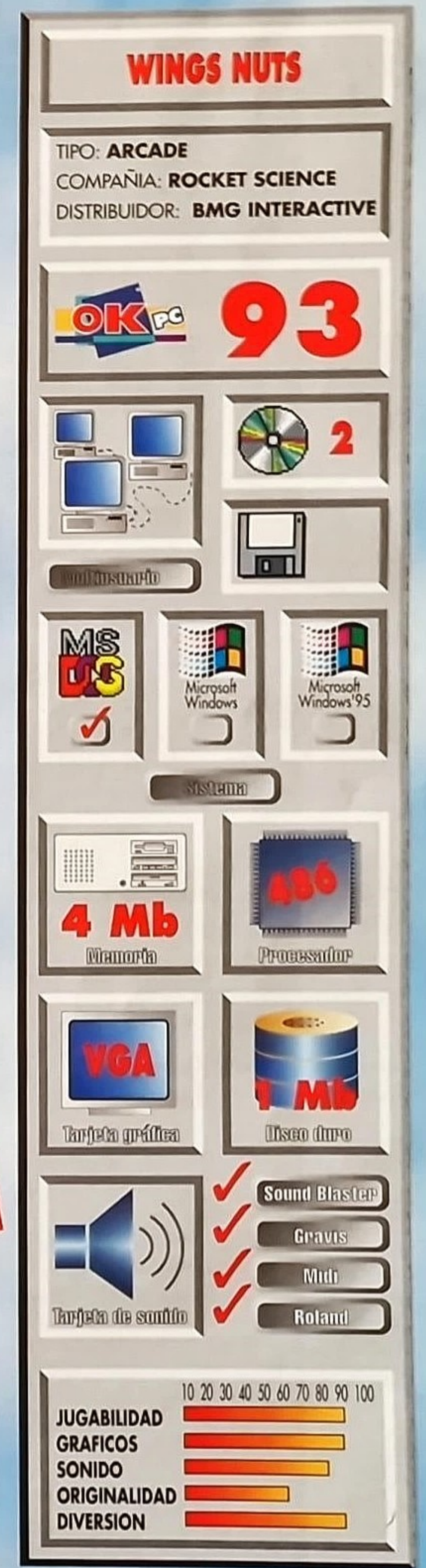
Sin duda, existen juegos más complejos que *Wing Nuts*, pero su diseño corresponde a otro tipo de filosofía que será la imperante en estos próximos años: el verdadero concepto de multimedia poco a poco se está consiguiendo.

ANGEL FCO. JIMENEZ

¡DE PELICULA!



Está de moda en los EE.UU. que los juegos utilicen la tecnología del arte cinematográfico. Cada vez son más frecuentes los rodajes dedicados en exclusiva a videojuegos, tanto de ordenador como de máquinas recreativas. En esencia, el rodaje es el mismo que en una película a excepción de que existen escenas que deben ser rodadas varias veces según la decisión del jugador: o muere el protagonista o es el "malo" quien lo hace.









Air Power

OTRA PRIMERA GUERRA MUNDIAL





De todos los simuladores de aviación que han salido hasta el momento, ninguno ha sido tan atractivo visualmente y, a la vez, tan sencillo en su manejo y divertido en el desarrollo de la acción.

Nos encontramos en otra supuesta I Guerra Mundial. En ella, cinco de los más poderosos mandatarios de la Tierra se han propuesto eliminar a todos sus rivales. Para ello han creado una de las más poderosas flotas bélicas, basadas sobre todo en la potencia aérea. Cada uno ha diseñado un tipo de avión, superior en algunas características, aunque inferior en otras, lo que les hace estar equilibrados en cuanto a poder de ataque. Pero, muy por encima de todo esto, se encuentran los gigantescos zepelines, donde se trasladan las pequeñas naves de asalto hasta el lugar de la reyerta. Tú debes elegir a qué mandatario de entre los cinco prefieres encarnar y llevarlo hasta el dominio absoluto y, en consecuencia, hacia la victoria sobre todos sus enemigos.

MANEJABLE COMO UN ARCADE

Air Power tiene como característica principal haber sido realizado de manera que todos aquellos aficionados a los juegos de ordenador, que no han tenido mucho contacto con los simuladores de vuelo, comiencen su andada por este apartado del software lúdico. A pesar de que el número de

LA DERROTA

En tan funesta situación se encontrará aquel mandatario que haya sido derrotado por una fuerza mayor. Esperemos que no seas tú uno de esos que mueren en plena batalla.



HACIENDO ALIANZAS





Este es uno de los apartados más importantes a lo largo del juego, si quieres salir victorioso. Al existir cinco bandos enfrentados, puedes hacer alianzas, o pactos temporales, con alguno de los otros cuatro y, así, facilitar un poco el transcurso de la batalla.

teclas es un tanto elevado, el título que nos ocupa ha conseguido que el manejo de los aviones sea tan intuitivo que tras jugar unas cuantas partidas habremos aprendido cómo manejar uno de los aparatos de la manera más perfecta. Cada bando tiene su tipo de avión y, en consecuencia, estará mucho más preparado para realizar un tipo de misiones u otras. Desde atacar a uno de los zepelines de transporte, hasta destruir por completo un imbatible escuadrón de aviones enemigos, vamos a tener que salir victoriosos en todos los momentos si no queremos acabar fusilados por nuestros adversarios. Situados en la cabina central de nuestro zepelín vamos a poder hablar desde con el especialista en armamento, hasta con nuestro relaciones públicas que, en algunos casos, nos ayudará a pactar alianzas o a deshacerlas.

GRAN CALIDAD GRAFICA

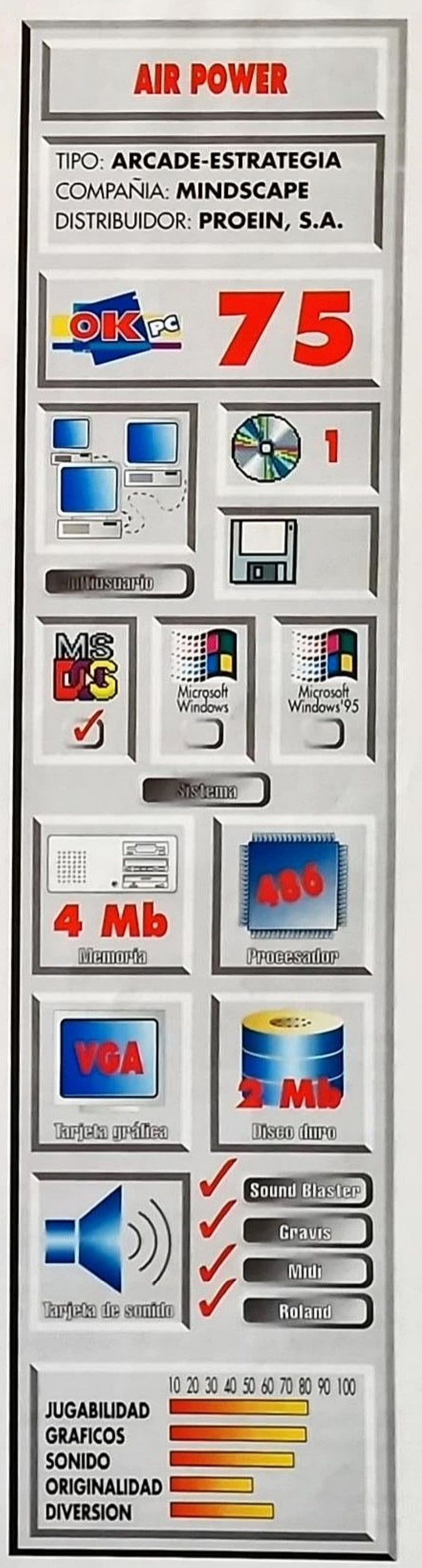
Dentro del programa de instalación, vamos a poder elegir muchos niveles de detalle gráfico, para adaptar el juego a nuestro equipo. Dichos niveles van desde nuestra VGA de siempre, con poco detalle gráfico y a una resolución de 320 x 200, hasta una increíble SVGA, a todo lujo de detalles, que casi consigue que nos introduzcamos en el avión sin que sean necesarios el casco virtual y los guantes. Esto hace, sin duda, que *Air Power* sea uno de los simuladores-arcade con un ámbito mayor de público.

El sonido también ha sido muy trabajado, tanto a nivel de música, como de efectos sonoros, pero lo más sobresaliente está en el apartado documental, ya que los programadores, a la hora de realizar la introducción del juego, han buscado y rebuscado hasta encontrar información gráfica en forma de películas de comienzos de siglo en las que se ven los comienzos del dirigible o zepelín como modo de transporte.

Air Power nos va a dar la oportunidad de revivir otra I Guerra Mundial desde nuestro sillón más cómodo y, eso sí, sin peligro de recibir un mortal balazo.

CARLOS F. MATEOS





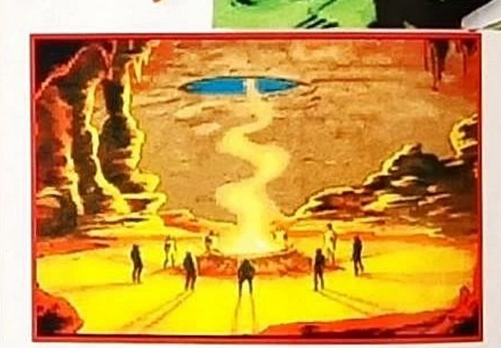


Cadillacs & Dinosaurs

DINOSAURIOS AL VOLANTE

Cadillacs & Dinosaurs es una conocida serie extranjera de animación que mezcla dos generaciones tan diferentes como distanciadas en el tiempo, los dinosaurios y los humanos. En esta ocasión es el juego para PC el que reúne a estas dos razas.









Una nueva era llamada Xenozoica ha comenzado. En ella, los humanos, con su tecnología avanzada se han encontrado con que los gigantescos reptiles del Jurásico han vuelto a la vida, devolviendo aquella época de barbarie a nuestros días. Como siempre y como en todos los lugares, un grupo de desalmados con intenciones oscuras ha surgido aprovechando esta situación, para alzarse con el dominio del mundo, pero también y por contrapartida, un reducido equipo de valientes se ha reunido para encontrar de nuevo la paz anterior, aunque sea aprendiendo a convivir con los dinosaurios.

APUNTA, DISPARA Y CONDUCE

Parece que a Rocket Science le encantan los juegos de apuntar y disparar, porque son tres, ni más ni menos, los títulos que bajo esta misma técnica, van a salir al mercado, cada uno con un estilo muy diferente y argumentos variadísimos. Dichos títulos son *Wing Nuts* que nos introduce de lleno en la I Guerra Mundial, y más concretamente en el escuadrón aéreo en que tendremos que realizar diferentes misiones a bordo de nuestro aeroplano; el segundo es *Loadstar* en el que encarnamos a un conductor de camiones espaciales y, evitando toda clase de peligros, vamos a tener que llegar a los destinos más originales para entregar la carga. Pero el que nos ocupa ahora es *Cadillacs & Dinosaurs* y es, sin duda, el que más pinta de juego tiene, ya que, mientras que los otros dos son más producciones cinematográficas que otra cosa, *Cadillacs & Dinosaurs* ha sido realizado como si de un cómic en movimiento se tratase. De hecho, la introducción es un tebeo al más puro estilo, con sus viñetas y sus globos.

UN COMIC EN PANTALLA





La introducción previa al juego en sí ha sido creada de manera que parezca que estamos viendo un tebeo en la pantalla. Los programadores no sólo han conseguido el encanto del octavo arte, sino que además han sido capaces de reproducir en pocas viñetas el argumento del juego, de manera que nos introduzcamos en la acción de manera completa y en muy poco tiempo.

Una vez dentro de la acción en sí, nos encontramos con lo que antes habíamos descrito, es decir, un juego de apuntar y disparar en el que manejamos nuestro coche y en el que tenemos que esquivar todo lo que se nos ponga por delante para salir con vida de la peligrosa jungla que se halla infestada de dinosaurios de todas las clases y razas.

La acción es desbordante



UN TEBEO ANIMADO

Los programadores se han esmerado sobre todo en los gráficos del escenario, pues el efecto tridimensional que produce es, ciertamente, algo increíble que solamente se puede experimentar viéndolo directamente. Los sprites también han sido muy cuidados, pues los movimientos, tanto del coche que manejamos, como de los dinosaurios y demás, alcanzan un grado de realismo impresionante.

En definitiva, *Cadillacs & Dinosaurs* es un divertido juego que no te dará ni un momento de descanso.

CARLOS F. MATEOS





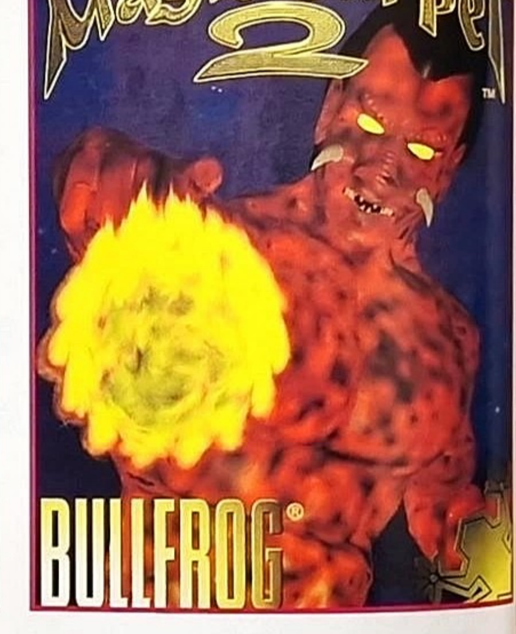
Magic Carpet 2

LA SOMBRA DEL INFIERNO

Nadie se acuerda de ti. Vagas por aquella perdida ciudad oriental recordando sangrientas batallas contra criaturas del abismo. El alma de tu viejo maestro yace condenada en el Infierno y te has olvidado de la magia, porque ya no quieres conocerla. Hasta que el Señor de los Demonios decidió ir de visita a la Tierra.







Todo empezó aquel día en el Zoco. Ibas ensimismado en tus pensamientos, necesitabas dinero para ir subsistiendo, pues los agradecimientos por haber salvado el mundo han sido pocos y tu economía hace aguas. Kafkar, tu maestro, desapareció hace tiempo y paulatinamente has rechazado las artes mágicas. Sobre todo aquella alfombra asombrosa que te permitía realizar cualquier tipo de virguería en el aire. Pero la visión de aquellas terribles criaturas te provocaba más de un escalofrío y... en ese mismo momento, el cielo se oscureció. De la nada se formó una criatura de unos 40 metros de alto. Era Vissuluth el Tenebroso, señor de todos los demonios.

Olvidaste aquellos pensamientos que antes obnubilaban tu mente y extendiste la vieja alfombra mágica.

Un nuevo destino se alzaba ante ti.

LA ESENCIA DEL MANA

La continuación de *Magic Carpet* nos presenta de nuevo el mundo oriental que tan bien representó Bullfrog. El programa original constituyó todo un éxito de ventas en todo el mundo, debido sobre todo a su originalidad y una acción sin límites. Eso sí, se necesitaba un ordenador con muy altas prestaciones y en este caso *Magic Carpet 2* lo ha superado.

Aunque los requisitos mínimos lo constituyen un 486 DX con 4 Megas de RAM, los reales son un 486 DX 66 con 8 Megas, y todo esto hablando de gráficos en baja resolución. En alta resolución, que es cuando el programa se muestra en todo su esplendor, necesitaremos un Pentium a 90 Mhz. y 16 Mb. de RAM, además de una tarjeta VESA. Tan formidable tecnología para los ordenadores de la gama media actuales nos permite disponer de un movimiento increíble con una suavidad extrema y, si a ello le unimos una calidad gráfica "genial"

EL MAPA

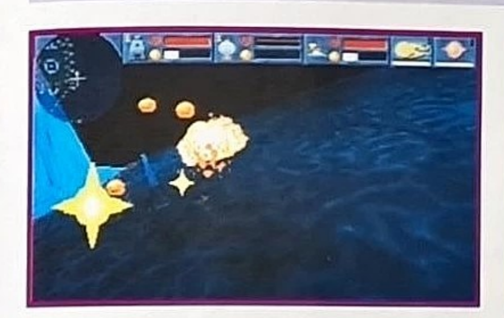
Un espléndido mapa nos mostrará los lugares correspondientes a las 25 misiones que contiene el juego. Es muy grande, pero podemos recorrerlo de una sola pasada mediante el ratón. Según vayamos cumpliendo dichas misiones, aumentará el territorio bajo nuestro control. Desde aquí también podemos grabar y cargar partidas. Ya en el juego, existe otro tipo de mapa que en todo momento nos mostrará nuestra posición, la de los enemigos, el maná y cualquier objeto que resulte interesante.



OPCIONES



Para presentarnos las opciones, *Magic Carpet* luce una de las imágenes más bonitas que hemos visto en este apartado. Mezclando las mitologías de la India y la antigua Persia se nos presenta un ser alrededor del cual se encuentra la gestión de partidas, la configuración de los dispositivos de control y el modo multijugador.





en SVGA, tenemos como resultado un producto estrella digno de las estanterías de todos los jugadores que puedan permitirse un ordenador de dichas características.

También es posible jugar hasta 8 personas en uno de los escenarios del juego. Es muy divertido disparar a los colegas bolas de fuego desde tu alfombra, ya sabéis como enganchan los juegos conectados a la red.

Como contrapartida, *Magic Carpet 2* es bastante difícil de manejar desde un principio; si no has jugado la parte anterior, debes tomar muchas "clases" antes de ponerte a jugar en serio. La propia rapidez y la inercia de la alfombra te puede provocar malas pasadas, sobre todo si tienes enemigos enfrente.

DE TODO UN POCO

El objetivo principal del juego es destruir a Vissuluth y sus secuaces a lo largo de 25 misiones en territorios distintos.

Enemigos existen muchos, tales como arañas, mantícoras, dragones, leviatanes y otras bestias del averno, pero de vez en cuando aparece un gran demonio poderoso que nos complicará la vida bastante. Pero si conseguimos destruirlos aumentará nuestra experiencia y el nivel de hechizos que podemos lanzar. En este juego aparecen algunos tan sugerentes como napalm que es una versión poderosa del primitivo bola de fuego.

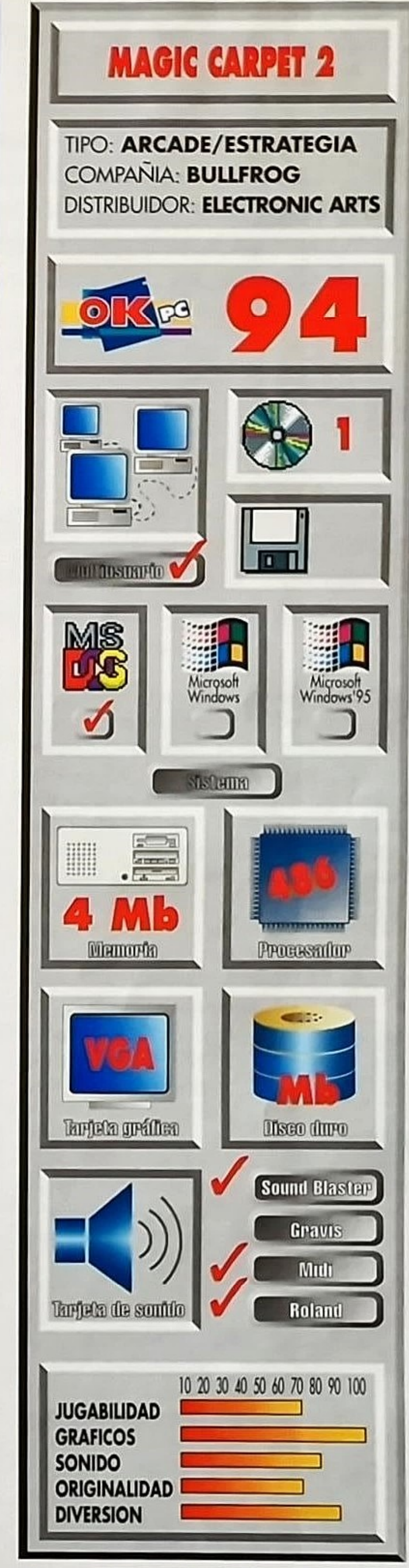
Como tarea fundamental, además del combate contra los monstruos, es la recolección del maná. Aparece en forma de bolas resultantes de la destrucción de las más diversas criaturas. Debe ser recolectado y guardado en nuestros castillos, que debemos construir según conquistemos terreno. Cuanto más maná tengamos, la potencia de los hechizos y la defensa de los castillos será mayor hasta que logremos pasar de misión.

Magic Carpet 2 es un programa inmenso y complicado. Afortunadamente disponemos de una excelente ayuda que en todo momento nos indicará la presencia de enemigos, bolas de maná o los dólmenes donde podemos recuperar nuestra vida. Podemos eliminarla cuando creamos que ya no es necesaria, pues en todo momento aparecen indicaciones de cómo volar o realizar cualquier tipo de acción.

En definitiva, nos encontramos con uno de los mejores juegos de Bullfrog. Complicado de manejar y muy exigente técnicamente para disfrutar de él con toda su potencia son sus puntos negativos.

Por el contrario, es, sin duda, el mejor simulador de fantasía que hemos visto. Si quieres sentir la realidad desde una alfombra mágica, pruébalo.

ANGEL FCO. JIMENEZ



Vegas Girls

Vegas Girls es el último exponente de los *strip-póquer* que tanto abundan para los PC. Su uso es exclusivo para mayores de 18 años, ya que contiene las escenas más fuertes que se hayan creado para este tipo de juegos. Incluso Calígula se sonrojaría al verlas.

PASION POR EL "JUEGO"

Sin duda, el mayor atractivo que tiene *Vegas Girls* son las bellas protagonistas que se desnudan a nuestros ojos. El juego cuenta con muchas escenas digitalizadas cada una más provocativa que la otra. No es extraño que haya conseguido alcanzar los primeros puestos de venta en los Estados Unidos donde los *strip-póquer* tienen una gran aceptación.

Pero *Vegas Girls* es algo más que todo eso. Ya que más bien es una simulación de uno de los casinos más sugestivos de Las Vegas.

Aquel donde se juega y se puede ver un espectáculo al mismo tiempo que tomamos unas copas. Se trata de evitar que nos gastemos un montón de dinero, pero disfrutemos de las mismas sensaciones.

DIVERSION EN EL DESIERTO

Tras la instalación del directorio principal en Windows, el programa nos preguntará si ya tenemos QuickTime en nuestro ordenador. En caso contrario, se incluirán los drivers de la última versión de QuickTime. Es necesaria esta utilidad, ya que la calidad de las digitalizaciones es tan elevada que necesitamos de un software potente que responda. El resultado, como podéis comprobar es de agradecer.







Por lo tanto, sobresaliente a nivel gráfico y de vídeo. Por otra parte, era necesario que un juego que se atreviera con unas escenas sacadas de una película "X" tuviera una presentación y un ambiente excelente, y para ello hay que aprovechar todas las posibilidades de la multimedia. La música cumple a la perfección, con melodías relajantes y llenas de ritmo. No podía ser de otra forma.

LOS JUEGOS EN SI

Pasemos ahora a ver la lista de juegos que trae *Vegas Girls*.

Suponemos que todo el mundo los conocerá. Por si las moscas, el manual nos explica las reglas de cada uno de ellos. Tras unas partidas de entrenamiento, ya estaremos en condiciones de poder desnudar a nuestras oponentes.

- **POQUER:** Qué decir del más famoso juego de cartas de salón. Cuando se juega en casino aparece algún cambio de reglas como alguna jugada nueva llamada "Flux", ya que la "Escalera Real" se empieza a utilizar más frecuentemente.
- **BLACKJACK:** Hacer 21 con las cartas es una de las formas de ganar y perder

PARA IMPACIENTES

Si quieres disfrutar lo antes posible de las posibilidades gráficas de tu tarjeta SVGA, te recomendamos que pruebes con la tragaperras. Elige a la mujer de tus sueños y pon todas tus fichas en la máquina. Empieza el espectáculo.







dinero más rápidas que existen en Las Vegas. Los americanos y franceses son muy aficionados. En España nos conformamos con las siete y media.

• **DADOS:** Otro de los clásicos del salón. Podemos hacer escaleras de números, intentar sacar cuatro o cinco iguales o hacer full con ellos. Es muy adictivo desde un principio y fácil de jugar.

• **RULETA:** La reina del casino. El juego más elegante y al mismo tiempo con fama de padecer fuertes trampas por la banca. Bolas imantadas y mesas con truco han contribuido a crear un mito de un juego donde fácilmente se pueden agolpar millones en las noches más fastuosas de los multimillonarios.

• **TRAGAPERRAS:** Barata y fácil de jugar. Puede ser considerada como el modo de juego que más pierde a los españoles porque se encuentra en todas partes. Es, sin duda, la más divertida de todas las opciones.

Todos los juegos tienen el mismo desarrollo. Disponemos de unas fichas que apostar. Si ganamos una mano, aparecerá una secuencia de vídeo. Cuanto más hayamos ganado, mayor será la duración de la escena. En caso de duda, disponemos de una rápida ayuda en la esquina superior izquierda de la pantalla que, al pulsar sobre ella, transformará la pantalla con flecha e indicaciones de lo que tenemos que hacer. No te sentirás solo.

Tal vez, la idea de *Vegas Girls* resulte más completa si se produce alguna versión para las jugadoras. En OK PC pensamos que el machismo en los juegos debería erradicarse y crear versiones para todo el mundo. Es posible que algún día, nuestro deseo se haga realidad.

ANGEL FCO. JIMENEZ







Alien Legacy

LAS COLONIAS FUTURAS

Se nos presenta un futuro incierto. Miles de planetas esperan ser conquistados, pero solamente los más valientes se atreven a hacerlo. Los miles de impedimentos y adversarios hacen esta labor de colonización casi imposible.





Alien Legacy es un nuevo juego de estrategia, realizado por la sempiterna y siempre sorprendente Sierra, con tintes clásicos y partes innovadoras. El objetivo va a ser colonizar la mayor parte de planetas posible para, una vez hecho esto, instalar una serie de ciudades hasta proclamarte dueño del sistema solar.

A LA CONQUISTA DEL UNIVERSO

El sistema mediante el cual vamos a realizar tal misión, aunque es un tanto mecánico, no es en absoluto sencillo. De entre todos los planetas existentes en el sistema solar en el que se encuentra nuestra nave colonizadora, vamos a tener que elegir uno. Una vez hayamos seleccionado nuestro próximo destino, deberemos enviar una nave exploradora con el fin de ver si el terreno y las condiciones climáticas son propicios, para así, al final, mandar a nuestra nave colonizadora y aposentar la nueva ciudad.



Tendremos la posibilidad de encontrar antiguas civilizaciones o extraños artefactos alienígenas, que nos ayudarán a aumentar nuestro nivel de tecnología y hacer mucho más seguras y cómodas nuestras instalaciones, con lo que el nivel



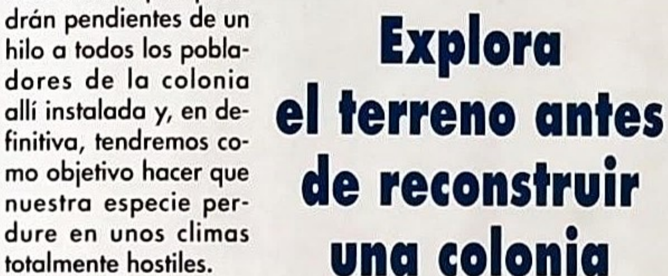




CONSEJOS VARIOS

Desde el robot de a bordo, hasta todos los jefes de cada sección de tu nave colonizadora, vamos a poder recibir toda clase de consejos variados que nos van a ayudar en nuestro cometido de conquistar todos los planetas del sistema solar en el que te encuentras.

de calidad de vida subirá considerablemente. Deberemos sobrevivir a desastres naturales que pondrán pendientes de un hilo a todos los pobladores de la colonia allí instalada y, en definitiva, tendremos como objetivo hacer que nuestra especie perdure en unos climas totalmente hostiles.



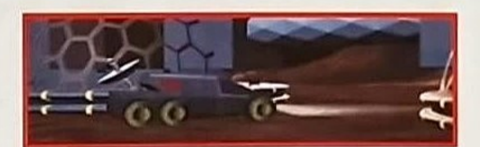
Explora el terreno antes de reconstruir una colonia

PIDIENDO CONSEJOS

En todo momento podremos preguntar y pedir ayuda a la tripulación de nuestra nave, que dentro de lo que es su especialidad, tratarán de auxiliarnos en todo lo que puedan. Desde el lugar de armamento y defensa, hasta la zona científica, vamos a tener acceso a todas las opiniones de los jefes de cada sección, que, de seguro, servirán de ayuda.

Alien Legacy tal vez no tenga una presentación de las que quitan el hipo y sus gráficos no sean nada increíbles, pero estamos seguros que este título apasionará a todos los incondicionales del género.

CARLOS F. MATEOS











Thunderscape

NO HAY LUGAR PARA LA ESPERANZA

Aunque existe una cierta "sequía" en lo referente a juegos de rol, los maestros de SSI cada cierto tiempo nos tienen preparada una sorpresa de este tipo. Thunderscape ofrece una perspectiva en 3D en un mundo lleno de peligros.

Un mundo llamado Aden donde la magia y la tecnología se unen formando la *mechamagic*. Hasta que una noche ocurrió el cataclismo final. El sol se apagó para siempre y los Nocturnos dominaron Aden. Pero un grupo de caballeros conocidos como la Orden Radiante y guiados por el Escudo Mágico están dispuestos a luchar contra los Nocturnos y sus seguidores.

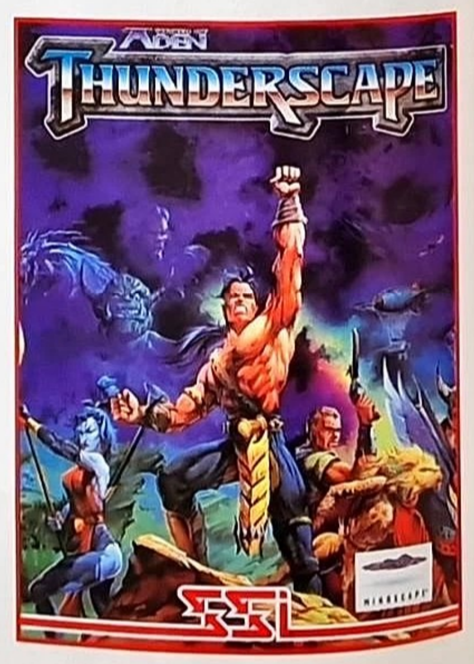
Debes conducir a los caballeros al paso de Skellon para la lucha final, pero en el camino te encontrarás con numerosos monstruos, trampas y pesadillas que hacen de *Thunderscape* una de las aventuras más complicadas y difíciles que nos ha presentado SSI.

El escenario escogido resulta novedoso en las aventuras de rol para ordenador que existen en nuestro país. Dejamos los mundos de AD & D para viajar a los de Aden. Lugares extraños, poco visitados por los "roleros", pero tan desafiantes como los otros.

La conjunción de tecnología y magia provoca la aparición de los *mechamages*, hechiceros que dominan las artes arcanas y la alta tecnología. De







EL CONTROL DE LOS PERSONAJES



Thunderscape pertenece a la gama "dura" de los juegos de rol. En ellos las características de los distintos personajes son muy importantes para lograr acabar la partida. Por lo tanto, el control que hay sobre el cuadro de los distintos miembros de nuestro grupo es muy completo, gracias al cómodo interfaz que nos ofrece. Será necesario revisarlo constantemente a lo largo de la aventura, pues también incluye la gestión de los numerosos objetos y armas que nos esperan a lo largo de los mundos de Aden.

sus manos fueron creados los *Steam Golem*, robots que, cuando sucedió el gran cataclismo, se rebelaron contra sus creadores y ahora andan por aquel mundo sembrando la destrucción y la muerte.

NUEVAS RAZAS, NUEVOS SERES

También existen criaturas clásicas en este tipo de juegos como los esqueletos y ogros, pero encontraremos muchas nuevas cada una más peligrosa que la anterior. Tenemos de todo, desde cerebros flotantes, pegasos asesinos o los gigantescos gatos de las sombras.

En contrapartida, las razas de los personajes también han aumentado. Además de humanos, enanos y elfos, tenemos a los Faerkin, una especie de semielfos. Más extraños resultan los ferrans y los rapacians, que son cruces genéticos entre animales mutantes y elfos o humanos. Con aspecto de animal humanoide constituyen uno de los mejores miembros para incluirlos en nuestro grupo.

Thunderscape está diseñado como un juego en rol en 3D, pero los combates no son en tiempo real sino por turnos. Esta característica, junto con los numerosos hechizos que existen y el exhaustivo control que tenemos sobre los personajes, lo colocan en la gama "dura" de los juegos de rol. Muy adecuado para los veteranos y complejo para los más novatos, aunque es posible cambiar la dificultad de los combates, para que sea más fácil avanzar. Atención a los enigmas porque algunos son bastante duros de pelar.

En general, el juego ofrece ideas muy buenas. Efectivamente, está basado en un juego de mesa como todos los demás, pero su diseño es muy bueno y original. Lo que menos nos ha gustado son sus gráficos, que no están a la altura de lo que se espera en un juego en 3D, pues, aunque el movimiento es muy bueno, algunos monstruos dejan bastante que desear.

En cuanto al combate por turnos, no es mejor ni peor que los que suceden en tiempo real. Simplemente es más parecido al entorno de mesa, pues podemos asignar un tipo distinto de ataque a cada uno de los miembros del grupo. Algunos no les gustará, pero los aficionados al rol de mesa les será más agradable que los combates basados en elementos del arcade.

Curiosidades como robar los objetos de la tienda, la espectacularidad de algunos hechizos y, en general, la bien desarrollada trama que sucede a lo largo del juego constituyen sus puntos positivos. Mejorar los gráficos es algo que deben plantearse los señores de SSI si deciden seguir con la serie de los mundos de Aden.

ANGEL FCO. JIMENEZ







Championship Manager 2

PRESIDENTE DE POR VIDA

Agosto de 1995 será recordado como uno de los meses claves en la historia del fútbol español. La encendida polémica de la liga de 22 clubes, la desesperación de algunas aficiones y las decisiones de algunos presidentes que han conducido a la ruina a equipos centenarios nos hacen considerar lo "duro" que es estar al frente de un equipo de fútbol. No todo van a ser grandes comilonas en los mejores restaurantes.

En estos momentos estamos viviendo la época dorada del fútbol.

Se está convirtiendo en un gigante con ramificaciones en todas las estructuras de la ciudad. Medios de comunicación, la televisión sobre todo, y por supuesto, los juegos de ordenador han contribuido a que aumente espectacularmente la popularidad del deporte rey en estos últimos años. Incluso ha dejado de ser machista, a las mujeres también les encanta este deporte. Otra cosa es la importancia que tiene el fútbol femenino, casi nula en España.

Todo esto significa, al fin y al cabo, miles de millones de pesetas anuales. Contratos gigantescos con televisiones, fichajes millonarios, el suculento pastel de la publicidad y patrocinadores varios representan un buen negocio que hay que gestionar de la mejor forma posible. Y si alguien entiende de esto son los ingleses.

MANEJANDO "PASTA"

Los inventores del fútbol tienen fama de practicarlo a la vieja usanza, pero no se cortan en utilizar sofisticadas técnicas económicas para la gestión de sus equipos. La figura del presidente que tanta importancia tiene en España es similar a la del "gerente" o manager, él es el verdadero artífice de los éxitos y





LAS LIGAS EUROPEAS

Aunque de momento el juego sólo permite las diversas ligas que hay en Gran Bretaña, se están diseñando discos de datos que contengan las demás ligas europeas. Entre la elegidas está la nuestra, así que dentro de poco podemos emular al presidente de nuestro club favorito.



triunfos de su equipo. Trabaja muy estrechamente con su entrenador y la afición lo sabe.

Por eso, existen en el mercado inglés numerosos simuladores de esta importante figura. Pero *Championship Manager 2, Presidente* es el título español, es el que se lleva el gato al agua. Considerado por todos los medios como el mejor en su clase, lo demuestra al cien por cien.

No esperes jugar en él un grandioso partido de fútbol o animaciones bestiales. Este tipo de juegos se pueden considerar como una inmensa base de datos que es posible manejar a nuestro antojo. En *Championship Manager 2*, y siempre desde la perspectiva de la liga inglesa, es posible hacer de "todo": contratar nuevos jugadores, despedir entrenadores, realizar fuertes inversiones, etc.

El mejor simulador de manager

El juego se ha diseñado para que resulte lo más sencillo posible manejarlo, el manual de todas formas será una buena ayuda. Es muy recomendable para los fanáticos del fútbol, siendo de gran ayuda incluso para la gestión de equipos pequeños para acercarnos a la realidad de los "grandes".

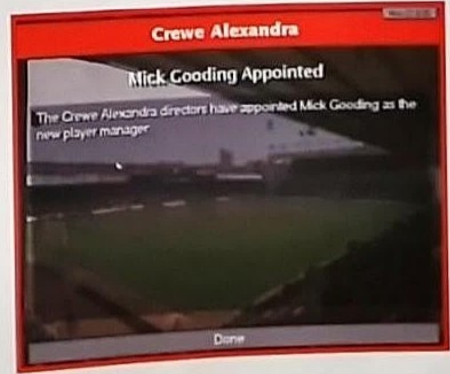
Técnicamente el juego ofrece fotografías presentadas en formato SVGA y de gran calidad. Aunque no encontremos animaciones y una banda sonora espectacular que le hacen bajar un poco la nota general cumple de sobra con el fin para el que ha sido creado.

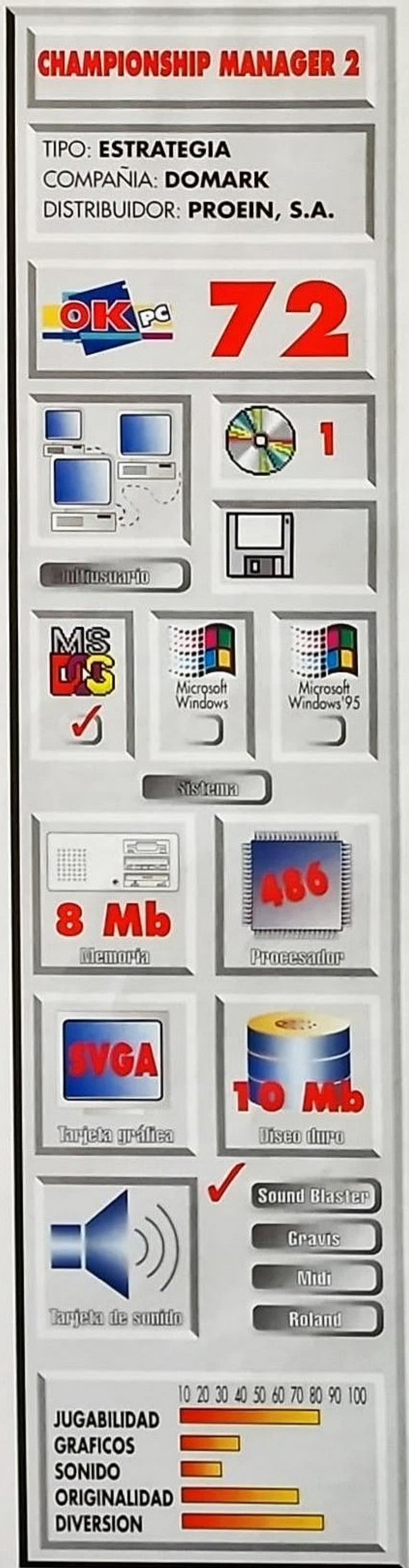
Que tomen nota Valdano, Antic y compañía. Tienen un fuerte competidor.

ANGEL FCO. JIMENEZ









Sensible World Of Soccer

PRESIDIENDO UN GRAN CLUB

¿Os acordáis de *Sensible Soccer*, ese simulador deportivo en el que podíamos elegir entre un gran número de clubes para disfrutar en soledad con amigos de un apasionante partido de fútbol? Pues ahora llega este nuevo título que se puede denominar como una versión mejorada del anterior.

Sensible World of Soccer nos trae de vuelta todo lo bueno que tenía su predecesor, es decir, grandes dosis de jugabilidad, un gran número de equipos entre los que elegir, la posibilidad de disputar una liguilla de hasta dieciséis jugadores y un editor completo de uniformes, a lo que ahora se unen una serie de características y opciones la mar de interesantes entre las que destaca la posibilidad de jugar en un modo estratégico en el que encarnaremos a uno de los directivos del club que prefiramos, aunque esta opción de juego la comentaremos más adelante.

GRAFICOS SIMPLES, DIVERSION SEGURA

Eso es lo que *Sensible World of Soccer* nos ofrece. Un simulador deportivo de balompié, con unos gráficos algo simplones, lo que no quiere decir que sean malos y una dosis de jugabilidad elevada al cubo, que lo convierten, por ahora, en uno de los programas de este estilo más completo y divertido.

Cientos de opciones diferentes nos vamos a encontrar dentro de este título, desde las más simples o conocidas como pueden ser la de elegir jugar una copa, una liga o un partido amistoso, hasta las más complicadas como definir nuestras propias tácticas de ataque de una manera totalmente activa, es decir, decidiendo lo que tienen que hacer los jugadores en todo momento, como atacar, defenderse de las arremetidas del contrario, etc.

Pero, sin duda, lo más divertido de *Sensible World of Soccer* va a ser el poder echarnos unos partiditos con nuestros amigos, para ver así quién de todos controla mejor el esférico.

APRENDIZ DE PRESIDENTE

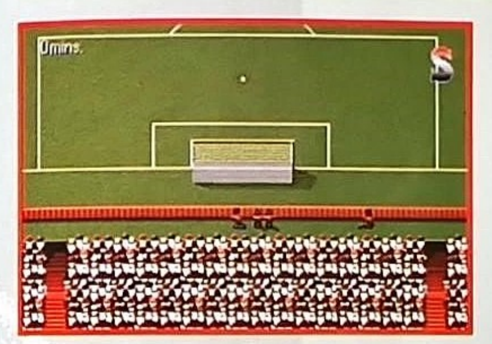
Existe además una fase estratégica en la que podremos encarnar a uno de los directivos de nuestro club favorito y, como poseedores de dicho cargo, vamos a te-



ELIGIENDO LA FORMA DE JUGAR

Si seleccionas el modo en el que encarnas a uno de los directivos de tu club preferido, tienes la posibilidad de definir las tácticas de tus jugadores, de manera que podrás personalizar totalmente el estilo de tu plantilla.



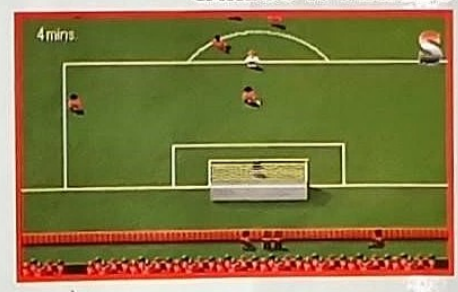


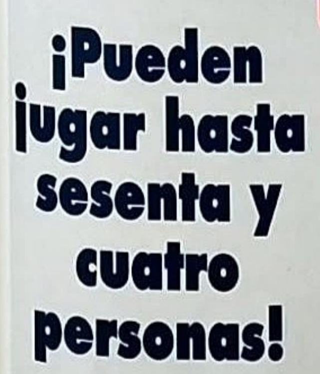


ner que decidir el destino de nuestro equipo y el nuestro propio. Para ello, opciones como las de comprar nuevos jugadores, traspasar alguno de nuestra plantilla a la de otro equipo y elegir las tácticas de juego, haciendo las veces de entrenador, entre otras cosas, estarán disponibles siempre; eso sí, para que nuestro club tenga las mayores inversiones posibles. Mientras consigas eso, todo irá muy bien, pero, si en algún momento los números rojos aparecen en las cuentas, date por despedido, aunque, quién sabe, igual otro equipo te ofrece un hueco en el que colocarte.

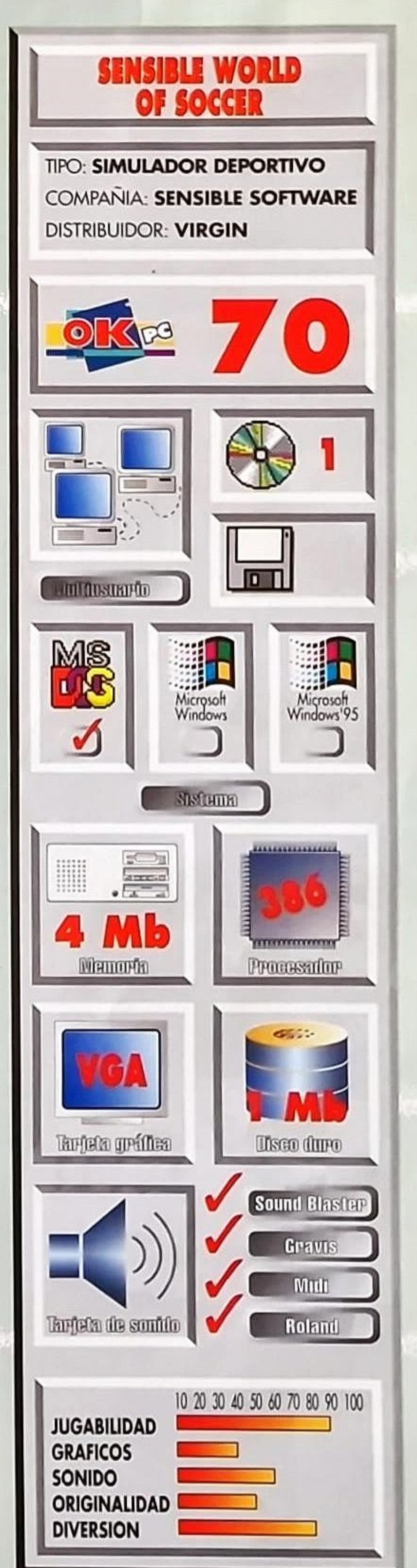
Sensible World of Soccer nos va a ofrecer un nuevo punto de vista en lo que a simuladores deportivos se refiere. Si estás cansado de hacer siempre lo mismo cada vez que consigues un título de estas características, ésta es tu oportunidad de cambiar de estilo de juego.

CARLOS F. MATEOS









Trauma

Noria Works y Enigma Softwarte son dos compañías españolas dispuestas a comerse el mundo del software. De momento, Trauma es su primera colaboración, un "shoot'em'up" que no deja indiferente a nadie.

OLEADAS DE MUERTE

Muy fuerte empiezan estos chicos. Su primera creación no tiene nada que envidiar a las producciones de otros países. Gráficos impresionantes, largas "intros" y una banda sonora espectacular son la tarjeta de presentación de su primer proyecto.

La idea no es nada original. De hecho, tiene tantos años como los PC´s, pero nunca pasará de moda, aunque es necesario "lavarle la cara" cada cierto tiempo. Así que aprovechando las últimas tecnologías, *Trauma* incluye todo lo mejorcito de anteriores programas además de nuevas sorpresas.



LA AYUDA DEL COPILOTO

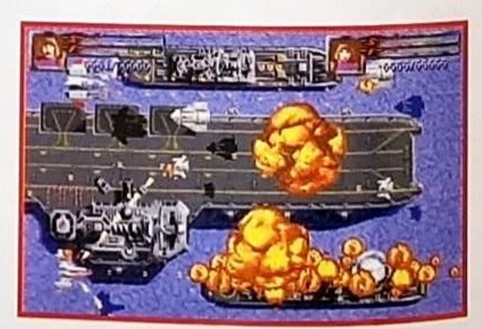
Sin duda, la más interesante es la inclusión de un segundo jugador en el juego. *Trauma* en sus primeros niveles es bastante fácil, pero según avanzas, las cosas se complican sobremanera, aunque un compañero a tu lado siempre te echará una mano. Así que ya sabes,

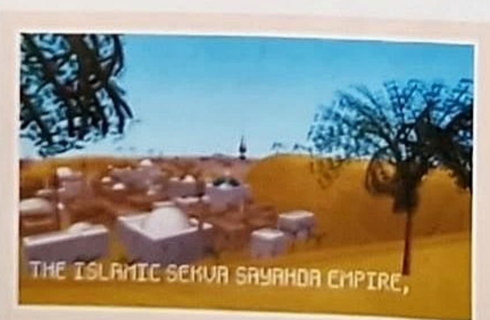














IMPERIOS DE SANGRE

La humanidad dentro de miles de años se habrá dividido en tres grandes imperios. Cada uno con su ideología propia, pero tan sedientos de sangre como los demás. Es una época violenta, llena de tecnología, donde sólo sobrevive el mejor.



Elige tu nave y armamento



TODO UN ARSENAL

Uno de los aspectos que se ha cuidado más en *Trauma* es la gran variedad de armas y naves que podemos elegir. Las tenemos de todos los tipos posibles, desde las más rápidas hasta el arma más destructora. También puedes elegir entre distintos pilotos cada uno con una personalidad propia.







comparte el teclado con tu mejor amigo/a y a machacar enemigos.

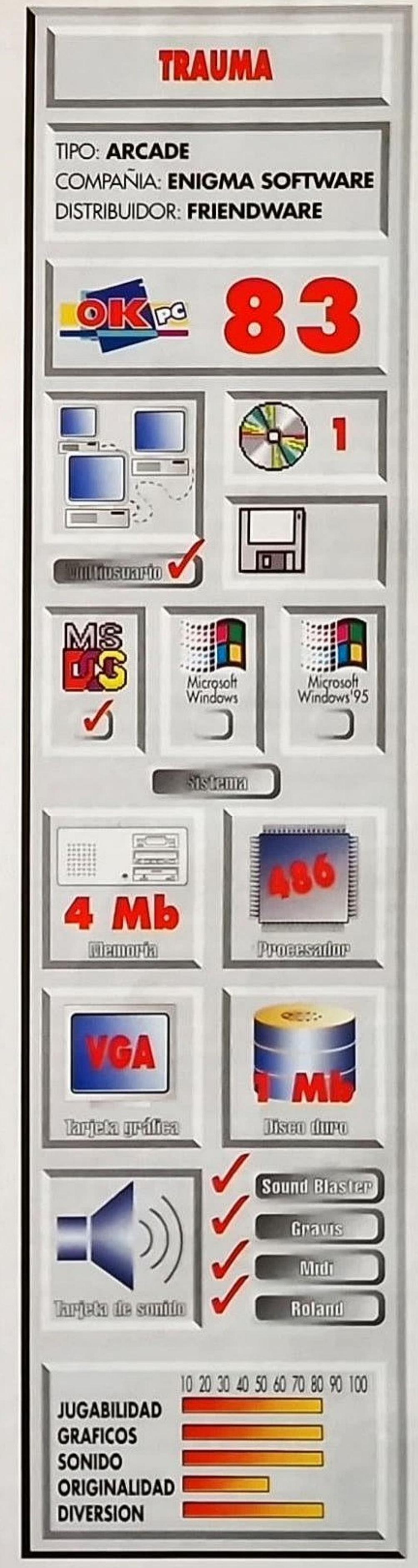
Pero ahí no acaba todo. El juego comprende 13 planetas o escenarios distintos, cada uno con cinco fases distintas.

Imagínate lo que te espera al finalizar cada una. Pero, aunque *Trauma* es un puro arcade al cien por cien, se le ha querido dar unas gotitas de estrategia, ya que antes de empezar una misión, debemos pasar por la sala de mandos para informarnos acerca de la misma. No se trata de destruir todo a ciegas, pues existen objetivos primarios y secundarios que deben ser cumplidos. Pero existen otros prohibidos que normalmente son construcciones de la población civil (viviendas, escuelas) que no pueden ser destruidos, a riesgo de bajar nuestra puntuación.

Realmente divertido

A *Trauma* se le ha añadido muchos detalles gráficos que le distinguen de otros "matamarcianos". Los efectos de las nubes y las sombras de las naves están muy bien conseguidos, así como el diseño en general de las naves y los escenarios. Lo que decíamos antes, hay que renovar las viejas ideas. En Enigma Software lo saben y *Trauma* resulta muy divertido de jugar, es entretenido y con él podemos pasar las horas muertas delante de la pantalla. Provoca riesgo de adicción.

ANGEL FCO. JIMENEZ



BUSY PEOPLE OF HAMSTERLAND



- **TIPO:** EDUCATIVO
- **COMPAÑIA:** UNLIMITED
- **DISTRIBUIDOR:** BMG INTERACTIVE

Conocer la ciudad, la gente que vive en ella, los distintos trabajos que podemos encontrar, etc. es el objetivo de este interesantísimo programa educativo que intenta acercar las ciencias sociales a los más pequeños.

En un mundo de fantasía poblado por simpáticos hámsteres, nos movemos en una típica ciudad con todos sus elementos: transportes, comercio, centros de trabajo, diversión, etc.

Tenemos a dos hámster que a través de su taxi nos transportarán a todos los rincones de la ciudad.

Cada taxista nos hablará en un idioma, pues tenemos disponibles en el mismo CD la versión en inglés y castellano. Últimamente, cada vez aparecen más títulos multimedia bilingües, para mejorar aún más las prestaciones educativas que tienen.

El juego corre en Windows 3.1 y necesita de la última versión de QuickTime para que pueda funcionar perfectamente. Esta versión también se incluye en el CD, por si no lo teníamos instalado anteriormente. QuickTime permite que los gráficos del juego sean idénticos a una película de dibujos animados y logra que nos interesemos por los numerosos objetos y secuencias ocultas de cada escena.

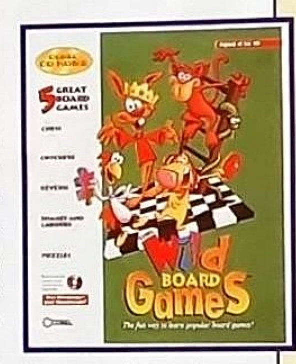
El punto más flojo es el sonido, pues, aunque contamos con efectos de sonido, y todo tipo de diálogos, se echa de menos un mayor número de melodías que acompañen al juego.

En fin, uno de los mejores títulos multimedia que podemos comprar para educación. Destaca sobre todo por sus cualidades gráficas y por lo sencillo que resulta de navegar por sus contenidos.

83 OK PC

WILD BOARD GAMES

- **TIPO:** JUEGO DE MESA
- **COMPAÑIA:** COREL CD HOME
- **DISTRIBUIDOR:** COREL



Los señores de Corel son unos auténticos jugones. El motivo es la larga serie de colecciones de juegos muy conocidos por todos que están lanzando en formato CD-ROM.

Si hace poco pudimos analizar el repaso que le dieron a los arcades, esta vez le toca el turno a una serie de juegos que han marcado la historia de la humanidad, sobre todo el primero que comentamos.

* AJEDREZ: Qué decir del clásico de los clásicos. El juego de inteligencia por excelencia cobra aquí su vertiente más divertida, enfrentándonos a Jack, un simpático conejito que es además el anfitrión que nos acompaña a lo largo de todo el programa.
* DAMAS: Otro de los de toda la vida. En este caso nuestro oponente es un mono la mar de listo, que, a decir verdad, siempre nos gana.
* SERPIENTES Y ESCALERAS: La versión anglosajona de la Oca, que también se ha introducido en nuestro país hace ya tiempo. Debemos evitar las serpientes que conducen a casillas inferiores y dejarnos caer en las escaleras que conducen hasta la meta.
* REVERSI: Como su nombre indica, se trata de invertir el color de las fichas del contrario para convertirlas en las de nuestro bando. Es uno de los más divertidos y a la vez más complicados de los juegos que vienen en la recopilación.
* PUZZLE: Hasta 8 puzzles distintos para resolver. En caso de desesperación, disponemos de la opción *Solution*, que durante unos instantes nos dejará ver la solución.

Además de los juegos en sí, podemos contemplar vídeos, oír música e interaccionar con los divertidos personajes que protagonizan uno de los títulos más atrayentes de esta larga saga.



WORLD OF FLIGHT

- **TIPO:** EDUCATIVO
- **COMPAÑIA:** MICROSOFT
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE

Una de las series con mayor éxito es la enciclopedia temática de Microsoft. Denominada *Home* tiene como destinatario a toda la familia, entregando temas culturales muy variados y atractivos para todo el mundo. Destacan títulos dedicados al mar y a los animales peligrosos, ambos de gran difusión en nuestro país.

El avión es uno de los medios de transporte más apasionantes y su historia, aunque corta, está llena de acontecimientos apasionantes y sucesos extraordinarios. A través del entorno multimedia se nos muestra la historia de la aviación, con la calidad típica que presenta Microsoft en sus productos. Es decir, imágenes digitalizadas por doquier, música cambiante según naveguemos por los contenidos del CD-ROM y muchos efectos de sonido que le proporcionan todavía más dosis de realismo.



Uno de los aspectos más interesantes es que incluye vídeos con escenas de poderosos aviones en pleno vuelo, así como las biografías de muchos expertos pilotos, algunos de los cuales pagaron con su vida algunas de sus hazañas.

Otro apartado muy atractivo es que podemos revisar los aviones que han roto récords tanto en prestaciones como en diseño. Los aviones espías están bien representados, así como los inicios de la astronáutica, con los primeros aparatos en alcanzar alturas cercanas a la estratosfera.

Cabe también destacar la presencia de numerosos cazas actuales y, cómo no, aviones de los dos bandos contendientes en la II Guerra Mundial. La guerra ha influido muchísimo en la construcción de nuevos prototipos, por lo que tienen una especial importancia en *World of Flight*.



LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DIAS

- TIPO: EDUCATIVO
- COMPAÑIA: ELECTRONIC ARTS KIDS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS



Las series educativas están de moda en el mundo multimedia. Cada compañía tiene la suya y Electronic Arts va mucho más lejos. Además de sus sello Sports, para los programas deportivos, E.A. ha creado Kids, especialmente pensado para cuidar de los más pequeños.
Sandy y sus amigos son ya conocidos en este tipo de juegos. Con ellos es posible modificar la aventura que nos presentan, ya que se trata de pinceles, lápices y otros útiles de dibujo.
La historia que esta vez nos presentan es la famosa novela de Julio Verne. Toda una aventura dar la vuelta al mundo en 80 días, pero con la ayuda de nuestros amigos, ya que también se pueden presentar serias complicaciones. En ese caso, la película se para y el juego pide nuestra colaboración. Entonces debemos elegir uno de los útiles que tenemos bajo la pantalla para solucionarlo. Es decir, podemos evitar la embestida de un toro furioso, dibujando sobre él una bañera, o sacar un globo de la nada, borrando un tronco del bosque.
La imaginación se despierta poderosamente de esta forma, ya que presenta varias alternativas para una misma situación. Seguro que Verne nunca hubiera imaginado en sus novelas de anticipación el cariz que iban a tomar algunas de ellas.
En contrapartida, la calidad gráfica del juego es inferior a otros títulos de la serie, pues algunos personajes están peor definidos que otros. Para compensar, nos espera una aventura de lo más larga, donde se han incluido también hipertexto para acceder más directamente a la información.



THE CAR WORLD



- TIPO: ENCICLOPEDIA INTERACTIVA
- COMPAÑIA: OLR SOFT
- DISTRIBUIDOR: OLR SOFT

Los aficionados a los coches no deben perderse esto por nada del mundo. Se trata de un completo acercamiento al maravilloso mundo del automovilismo en todas sus facetas, desde el coche de casa, pasando por la historia del automóvil, hasta los modelos que siempre hemos soñado, pero que por su precio sólo son asequibles para unos pocos.
The Car World es una completa paronámica del mercado del automóvil en la actualidad, ya que se ha contemplado la inclusión de los modelos más vendidos, junto con sus características técnicas y precio. Permite incluso hacer una serie de comparativas entre diversos modelos para que podamos decidir en el hipotético caso de comprar uno.
La enciclopedia histórica es un compendio de datos e imágenes de los tiempos dorados del automóvil. Desde su desarrollo a principios del siglo XX, han aparecido infinidad de modelos y la enciclopedia recoge los más interesantes y los principales acontecimientos que tuvieron lugar.
La anatomía es un apartado dedicado a la mecánica y a los detalles más íntimos del interior de un coche. No hace falta que seamos unos expertos mecánicos, pero unas nociones básicas nunca vienen nada mal.
El apartado deportivo cuenta con especiales y reportajes dedicados al mundo de los rallies y la Fórmula I. Incluye datos de los mejores pilotos de todos los tiempos, modelos capaces de superar los 300 km/hora, etc. *The Car World* consigue captar el ambiente que rodea al deporte de la alta velocidad.
Para terminar, diremos que esta enciclopedia en CD-ROM ha sido creada en España por OLR. Ellos ya repitieron experiencia con el mundo del motociclismo. De todo lo bueno han desarrollado su último producto y merece toda nuestra confianza.



BRICKS, BLOCKS AND CLOCKS



- TIPO: ARCADE MENTAL
- COMPAÑIA: SPECTRUM HOLOBYTE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Este es un magnífico pack para los "tetrimaníacos". En este CD-ROM se han unido tres grandes clásicos del autor Alexey Pajitnov, el creador del tan afamado y jugado *Tetris*. Todos los juegos funcionan bajo PC Windows y Macintosh. El primer título es *Break Thru!*, un estupendo juego de inteligencia donde es tan importante la velocidad como la buena vista. El objetivo en *Break Thru!* es eliminar todas las fichas que hay en pantalla. Para ello tienes que agruparlas por color y utilizar los escasos, pero más que imprescindibles, objetos adicionales, como son las bombas y los misiles. La lucha es contra reloj y en caso de que completemos varias veces el mismo escenario el fondo se irá cambiando, trasladándonos a los lugares más exóticos del planeta.
El segundo juego de este pack es *Clock Werk*. En este programa hay que conseguir que una aguja de reloj se desplace hasta llegar a la meta. La aguja va cambiando por diferentes ejes a medida que se lo vamos ordenando y al principio el juego es sumamente fácil. Con el paso de los niveles tenemos que cambiar el giro, evitar minas y escapar de diferentes enemigos que pueden acabar con todas nuestras posibilidades.
El último producto de este pack es el archiconocido *Super Tetris*, que se diferencia de la versión clásica en sus estupendos fondos, con colores de hasta 16 bits y en el comienzo de cada nivel. Ahora no se empieza desde cero, ya hay fichas colocadas en el tablero. Como se nos ponen las cosas muy difíles desde el principio, se ayuda al jugón con diversos ítems muy útiles como es el caso de las bombas que destruirán esas fichas incómodas que siempre quedan en este juego.
En resumen, este pack es ideal para todos los amantes de los clásicos, pero adolece de estar un poco fuera de tiempo y sólo los nostálgicos o los que nunca hayan visto alguno de los juegos comentados encontrarán en él un auténtico reto.

70 OK PC

MORTAL KOMBAT II

Muchas gracias a Mario Domínguez Díaz, de Huelva, por su simpática y a la vez informativa carta en la que nos relata cantidad de trucos y combinaciones acerca de este genial juego de lucha. Primero vamos a responderte algunas de las dudas que se te presentan:

- a) **El Fatality del escenario** The Dead Pool es, en efecto, común para todos los luchadores y se realiza de la siguiente manera:
  Mantener apretados el puño bajo, el bloqueo y la patada baja, para a continuación, acercarte al enemigo y propinarle un *uppercut* pulsando abajo y puño alto.
- b) **El tercer Fatality de Shang Tsung**, aquel en el que se transforma en Kintaro, hay que realizarlo de la siguiente manera. Nada más comenzar el combate, mantén pulsado el puño bajo y comienza a luchar como si tal cosa contra tu contrincante. Fíjate en el reloj y cuando veas que han pasado veinticinco segundos, lánzate a por él. Cuando salga el mensaje de Finish him/her, sitúate cerca de tu adversario y suelta el botón de puño bajo.

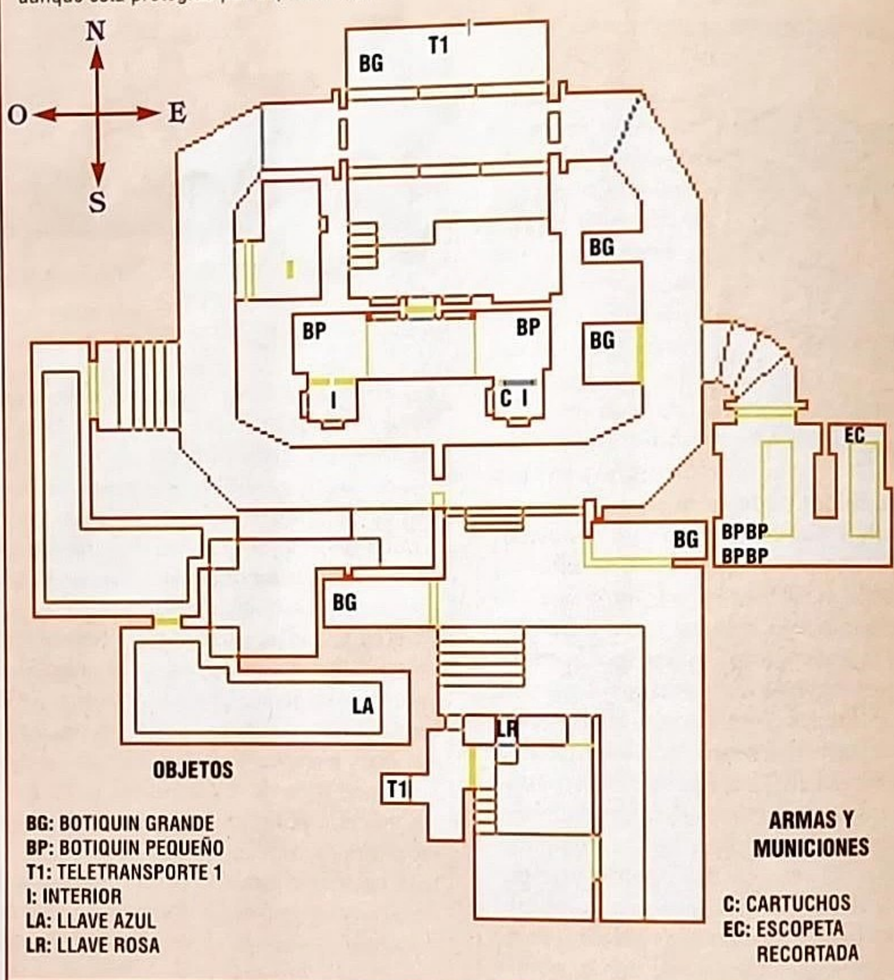
A continuación, éstos son los trucos que Mario nos ha mandado que acerca del mismo juego:

- a) **Para descubrir a Jade:** En el escenario anterior al de la interrogación, tienes que vencer a tu enemigo usando únicamente la patada baja, ni siquiera puedes cubrirte.
- b) **Para descubrir a Noob Saibot:** Tienes que ganar veinticinco combates seguidos en el modo de dos jugadores.
- c) **Los Fatalities** de escenario en las pantallas Kombat Tomb y The Pit II, se realizan de la siguiente manera:
  - **Liu Kang:** Abajo, detrás, delante, delante y patada baja.
  - **Kung Lao:** Delante, delante, delante y puño alto.
  - **Johnny Cage:** Abajo, abajo, abajo y patada alta.
  - **Kitana:** Delante, abajo, delante y patada baja.
  - **Jax:** Mantener bloqueo, arriba, arriba, abajo y patada baja.
  - **Baraka:** Delante, delante, abajo y patada alta.
  - **Mileena:** Delante, detrás, delante y patada baja.
  - **Rayden:** Mantener bloqueo, arriba, arriba y puño alto.
  - **Scorpion:** Abajo, abajo, delante, delante y bloqueo.
  - **Sub Zero:** Abajo, abajo, delante, delante y bloqueo.
  - **Reptile:** Abajo, abajo, delante, delante y bloqueo.
  - **Shang Tsung:** Mantener bloqueo, abajo, abajo, arriba y abajo.
- d) **Para realizar los Friendships y los Babalities** no se deben apretar en ningún momento los botones de puño.

Y ahí va uno de nuestra propia cosecha. Para acceder a un juego secreto de ping pong, debes vencer en el modo de dos jugadores doscientas cincuenta veces. Advertimos que este truco es un tanto largo de realizar y solamente aquellos curiosos que no se cansen de hacer Fatalities tendrán el suficiente coraje para realizarlo. Nosotros lo hicimos.

DOOM II

El esquema de este mes corresponde al segundo nivel. Atentos sobre todo a vuestra munición, ya que en esta fase es más bien escasa. Procura coger siempre las armas que suelten tus víctimas y así no te encontrarás peleando unicamente con los puños. De los dos interruptores que tiene el nivel, el más oriental abre la puerta del este y el situado hacia el oeste, abre su respectiva puerta, aunque está protegido por la puerta roja.











OK PC Hits

Ranking

Nuestros Elegidos del mes

1



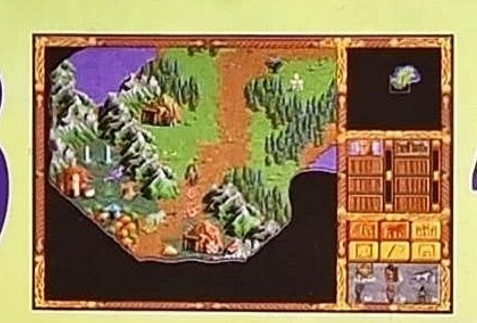
COMMAND & CONQUER
(Virgin)
La madre de todas las guerras está a punto de empezar. Entra en el juego líder de estrategia

2



FIFA 96
(Electronic Arts Sports/E. A.)
La simulación perfecta de fútbol. Vive los momentos más apasionantes del deporte rey de nuestro país.

3



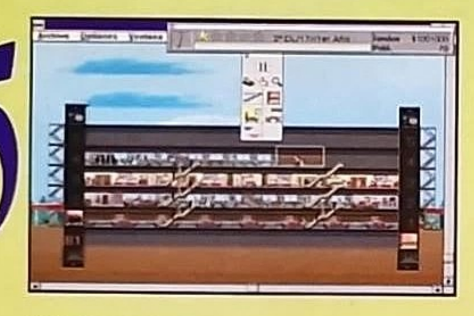
HEROES OF MIGHT & MAGIC
(New World C./Proein, S.A.)
De la famosa serie de rol, nace un juego de estrategia que te enganchará nada más verlo. Preciosos gráficos en SVGA

4



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
(Activision/Proein, S.A.)
La conversión para Windows 95 de un clásico. Nuevos escenarios y gráficos increibles te esperan.

5



SIM TOWER
(Maxis/ERBE)
Vive los placeres de la arquitectura diseñando el edificio más alto de tu ciudad al mismo tiempo que obtienes beneficio.

6



WITCHAVEN
(Capstone/Proein, S.A.)
Brujería y espada son los elementos principales de este arcade que nos lleva a una Edad Media demasiado oscura.

7



WING NUTS
(Rocket Science/BMG)
Una película en tu ordenador. El mejor arcade que se ha hecho sobre la I Guerra Mundial

8



MAGIC CARPET 2
(Bullfrog/Electronic Arts)
El Lejano Oriente vuelve con la continuación de uno de los programas que más asombraron al mundo.

9



ASCENDANCY
(The Logic Factory/Virgin)
De las teorías de la serie Cosmos, ha surgido un fascinante juego de estrategia espacial.

10



NHL 96
(Electronic Arts Sports/E.A.)
El deporte insignia de Canadá no es todavía muy popular entre nosotros, al menos hasta la llegada de NHL 96.

OK PC CORREO

EL ENIGMA VIKINGO
En Heimdall 2, en la fase TAL KER'YN, donde está Ander en su jardín, ¿Cuáles son las plantas correctas para plantarlas, y pueda darme el último trozo del símbolo?

MARIO DANIEL RIQUELME
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

RESPUESTA
La primera planta que debes recoger es de color rojo. Luego la que está debajo de ella, y por último, la planta que está situada en la esquina inferior izquierda.

PROBLEMAS DE VISTA
Tengo un 386 DX 40 Mhz con 4 Mb de RAM. Debido a juegos como Simcity 2000 o Panzer General tuve que cambiarme la tarjeta de video de una OAK-087 a una TRIDENT. Desde que tengo esta nueva tarjeta (mejor que la atención) dos juegos no me funcionan: UFO y REUNION, se quedan ambos bloqueados. El instalador habitual me ha configurado la memoria RAM tanto con el QEMM como con el HIMEN, pero el resultado sigue siendo el mismo. ¿Podrían decirme a que es debido esto? Estos juegos no necesitan una gran cantidad de RAM y sobre el driver del ratón he llegado a probar hasta la versión 8.20 sin ningún resultado positivo. ¿Podría ser que recuperando la anterior tarjeta de video pueda volver a jugar con los juegos mencionados?

JORDI N. AYMERICH
MONTBLANC (Tarragona)

RESPUESTA
Sentimos no poderte dar una solución concreta, pero últimamente hemos oido hablar de muchos problemas al cambiar la tarjeta de video de VGA a SVGA VESA como ha sido tu caso. UFO y REUNION no son muy exigentes tecnicamente como tú mismo dices, pero si tu placa madre es antigua porque soporta un 386 DX 40, tal vez puedas tener algunos conflictos por ese lado. Lo mejor es que lleves todo el sistema a tu proveedor, y probad distintas tarjetas VESA con esos juegos, al mismo tiempo que los nuevos. Los últimos modelos de TRIDENT son excelentes.

MEGATRAVELLER 2.0
Os escribo a esta sección, para preguntaros unas cuestiones sobre este juego de rol:
¿Cómo se entra en el enclave de Regina?
¿Dónde se consiguen los pases para los planetas LEWIS Y CORFU?
¿Dónde está JAYEFF NONNEL, que manda los asesinos contra nosotros?

FRANCISCO JAVIER CARA
ALMERIA

RESPUESTA
Para entrar en Regina, debes utilizar el collar de perlas. Para pasar las preguntas, escoge al personaje que tenga el mayor atributo de inteligencia.
El pase del planeta LEWIS lo tiene Jayef Nonnel, y el del planeta CORFU, José Vargas. Jayef Nonnel se encuentra en el planeta Nonnel, al cual, deberás matar.

MIGHT & MAGIC III
Hace poco que compré este juego, porque me hablaron muy bien de él, aunque sus gráficos están pasados de moda. Pero no sé como empezar con él, y me gustaría conseguir alguna pista.

SUSANA MEJIA BLANCO
PALENCIA

RESPUESTA
Lo bueno de Might & Magic III no son sus gráficos, sino los numerosos calabozos y enigmas que trae para explorar y resolver. En primer lugar, debes matar a la Rata Reina que asola las alcantarillas de la ciudad, y cuando la tengas "limpia", puedes aventurarte por los alrededores. Pero hazlo de forma gradual, para que subas experiencia sin riesgo a morir por los numerosos enemigos

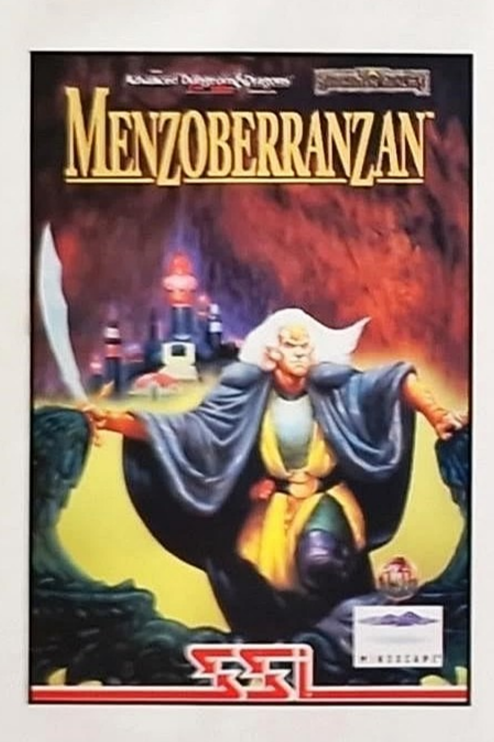
FE DE ERRATAS
Por error, no se incluyó en el Tricks & Tracks de "Prisoner of Ice" el esquema del circuito necesario para avanzar. Haciendo caso a las numerosas llamadas que hemos recibido, este mes os ofrecemos dicho esquema.

MENZOBERRANZAN

TIPO: **ROL**
COMPAÑIA: **SSI**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

Menzoberranzan

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

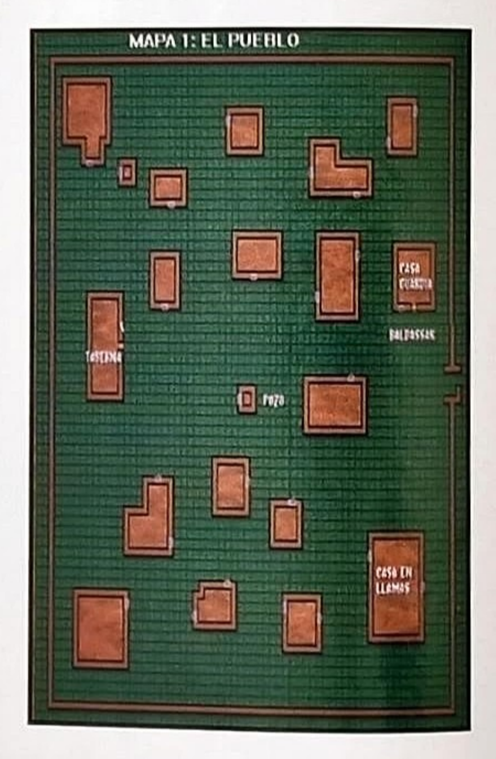


Habíamos logrado matar al dragón que amenazaba al pueblo y esperábamos, por supuesto, una gran fiesta de bienvenida y una cuantiosa recompensa. Pero, en lugar de ello, nos recibió el silencio. ¿Qué había ocurrido?

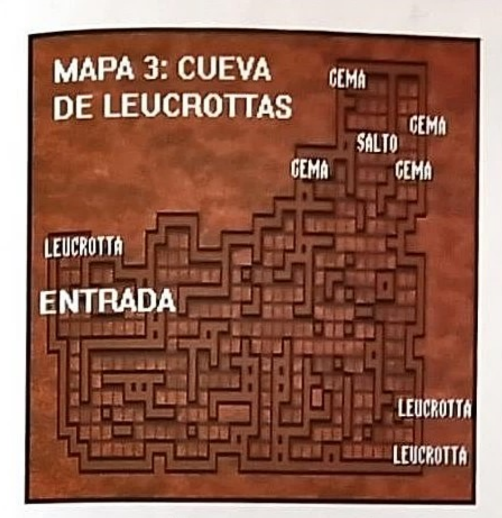
Acababa de producirse un feroz ataque. Sombras venidas de las entrañas de la tierra, los temidos elfos negros, también llamados drows, habían saqueado, destruido, incendiado y, lo que es peor, secuestrado a parte de los habitantes para llevárselos a sus ignotos dominios. "¡Sofocad las llamas!", suplicó el tabernero cuando le preguntamos qué ocurría. "Y luego regresad. Siempre os podré dar algún premio." Así lo hicimos. Al este de la taberna hallamos un pozo, en el que llenamos varios cubos. Algo más al sudeste distinguimos un almacén en llamas. Tiramos cubos y más cubos hasta que el fuego quedó extinto por completo. Y luego, a cobrar. ¡Valiente decepción! La recompensa del tabernero se limitaba a un curioso yelmo, que aceptamos de mala gana. Esperábamos algo más.

Que no se piense por el comentario anterior que somos unos vulgares mercenarios. Nos hacía hervir la sangre la suerte de los aldeanos secuestrados. Algo habría que hacer por ellos, pero dos no bastábamos para tan difícil empeño. Un poco al norte del almacén estaba la casa de la guardia. Baldassar, el capitán, aceptó abandonar la aldea y unirse a nuestro grupo, hasta que más adelante lográsemos encontrar otros reclutas.

¿A qué se debería aquel inesperado ataque? Muchos sospechaban que detrás de él estaba Drizzt, un ex-drow que se había apartado de los suyos y que ahora deambulaba por aquellos lares. Pero, a juzgar por lo que habíamos oído, Drizzt no parecía ser un canalla. Entonces. ¿por qué? De momento, se impo-







nía seguir a los atacantes. Al salir del pueblo vimos huellas de un herido que se dirigían al sur. Siguiéndolas, llegamos hasta un sangrante drow, abandonado por sus poco solidarios compañeros. Y de sus labios supimos la razón de todo: ellos habían venido precisamente en busca de Drizzt, al que querían castigar y, al no hallarlo, arrasaron con todo lo que encontraron a su paso.

Por tanto, los prisioneros estaban en Menzoberranzan, la ciudad subterránea, en la que, según decían, nadie que no fuera drow podía sobrevivir. Quizás el sabio Vermulean, que vivía cerca de allí, pudiera dar algún consejo. De camino a su casa hicimos amistad con un hábil arquero centauro llamado Maeldithar, que accedió a acompañarnos por un tiempo para cubrirnos las espaldas.

Y Vermulean, en efecto, tenía algo que decir: en el mundo subterráneo había radiaciones mortales, pero, si conseguíamos cuatro joyas, una para cada miembro del grupo, él las encantaría para convertirlas en protectoras. Quizás hacia el este pudiéramos hallar algunas, dejadas caer por los asaltantes de caravanas.

Hacia el extremo este fuimos y en la ladera de las montañas hallamos una cueva poblada por feroces leucrottas. En el extremo nordeste de la misma pudi-

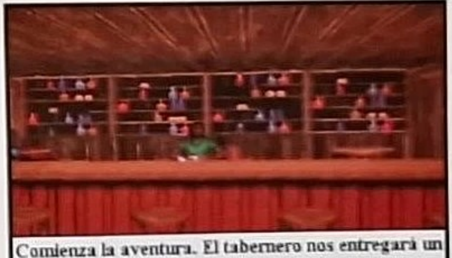


Al salir del pueblo, un drow herido y abandonado por sus compañeros nos dará algunos datos.





Este centauro es uno de los primeros en unirse al equipo. Será útil por un tiempo.



Comienza la aventura. El tabernero nos entregará un importante yelmo cuando sofoquemos el incendio.

mos reunir las cuatro joyas y Vermulean las encantó para nosotros.

Ahora, a buscar la entrada al mundo subterráneo. Atravesamos un pasaje de las montañas del sur y allí encontramos nada menos que a Drizzt que, además de ser inocente, era un poderosísimo guerrero. La compasión hacia una joven lo había llevado a apartarse, asqueado de aquellos que ahora lo buscaban. Aceptamos su oferta de ir con nosotros para resarcir lo que involuntariamente había provocado y despedimos a Baldassar para que pudiera regresar a cuidar de los suyos.



Los gigantes que abundan por las afueras del pueblo no son muy listos, pero sí los más fuertes del primer grupo de adversarios.

En la zona este de la cordillera sur vimos a un kenku herido por los drows y amigo de Drizzt. Yonar, que así se llamaba, estaba ansioso por castigar a sus atacantes, y como Maeldithar no estaba muy dispuesto a bajar a las profundidades, lo despedimos para reclutar a Yonar, cuyos conocimientos de magia podían ser útiles.

Y por fin, hacia el sur, encontramos la entrada a una vieja mina de enanos. Desde allí se podía iniciar el viaje a Menzoberranzan. Así que nos despedimos por un tiempo de la luz del día y emprendimos la aventura.

HACIA LA MINA DE LOS DERRO

La zona a la que habíamos llegado estaba dividida en dos niveles y cada uno de ellos constaba de regiones que no tenían comunicación entre sí. El truco consistía en ir siempre hacia el norte en el nivel superior, bajar, ir hacia el sur en el nivel inferior y volver a subir. Así lo hicimos un par de veces hasta que llegamos a una mina mucho más profunda, poblada por enanos derro.

En esta primera etapa nos sucedieron varios incidentes dignos de mención. El primero fue el encuentro con un minero muy amable, que nos dio un mapa muy útil. (Estuvimos tentados de llevarlo con nosotros). Por esa zona también hallamos varios hechizos de pasar telarañas, que pronto revelaron su utilidad: nos topamos con una tela que sería infranqueable sin la ayuda de esa magia (más adelante habría otras).

Otro encuentro fue con un minero enloquecido, que balbuceaba algo acerca

de su amo (invisible para nosotros), de tesoros y de una fuente mágica. Y, por último, en la etapa final de nuestros recorridos por el nivel dos, hubimos de bordear un lago subterráneo en el que se bañaba una aparente doncella que al fin y al cabo resultó ser un monstruo. ¡Cosas del mundo subterráneo! Antes de abandonar esta primera zona, recogimos un pico que estaba cerca de la entrada a la mina de los derro. Una herramienta así es muy útil en las profundidades.



Para hacernos de las 4 joyas pedidas por Vermulean habrá que derrotar a las leucrottas de la caverna.

EL TEMPLO DE DUMATHOIN

Los enanos derro de la mina resultaron muy agresivos y la razón no la supimos hasta más adelante. En una de las puertas vimos un texto en lengua de enanos que, por suerte, Yonar sabía descifrar: hablaba de una fuente mágica a la que sólo llegaría aquel que tuviese en su poder el Símbolo de Dumathoin, oculto en... ¿la cabeza del martillo derecho? y un cáliz que se encontraba en poder de un enano y que, al parecer, se obtendría haciendo sonar un cuerno. Vermulean nos había dicho algo acerca de esa fuente. También se hablaba de un diamante, necesario para activar las aguas.

En los pasadizos de la zona oeste de la mina encontramos a la que parecía ser una elfa muy joven, casi una niña. Insistía en ir con nosotros para "protegernos", pero algo en ella nos dio mala espina. Nos negamos a su petición y, enfurecida, asumió su verdadera forma: se trataba en realidad de un yochlol, engendro invocado desde los planos oscuros por Lolth, reina de las arañas y de los drows. Estos monstruos son dificilísimos de matar. Por suerte, contábamos con las cimitarras mágicas de Drizzt, el arma más efectiva contra ellos.

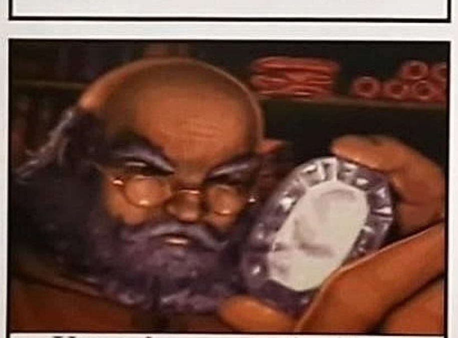
Después de todas estas peripecias llegamos a unas grandes puertas del norte de la mina que conducían al antiguo Templo de Dumathoin, ahora ocupado por los enanos derro, que habían exterminado a sus legítimos poseedores. ¿Cómo lo habrían conseguido? No eran tan buenos luchadores.

Explorando el nivel superior del templo nos percatamos de un detalle curioso: los corredores laterales tenían forma de martillo. Por tanto, quizás en "la cabeza del martillo derecho"... Después de pasar una trampa que nos hacía cambiar de dirección cuando nos acercábamos a la pared norte, encontramos, en dicha "cabeza", una pared falsa que conducía a un pequeño recinto en el que se veía un botón en la pared. Lo pulsamos y, algo más al oeste, se activó una segunda pared falsa. En el recinto correspondiente hallamos el símbolo de marras.

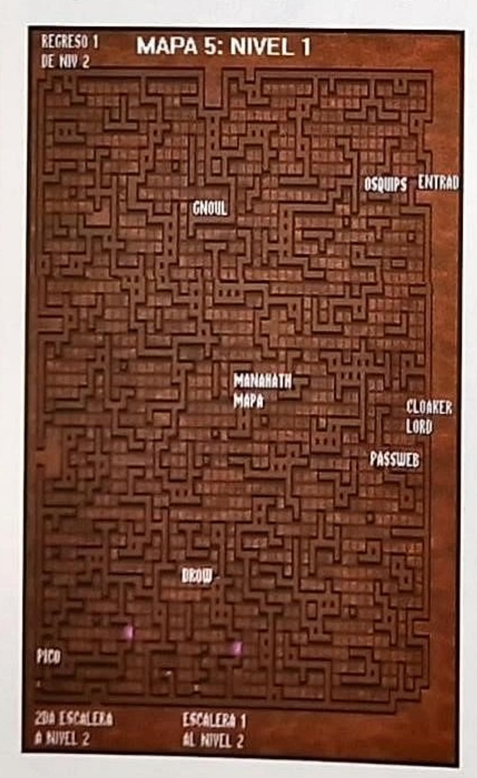
En una de las habitaciones del "mango" de este martillo derecho descubrimos una llave. Al acercarnos a cogerla escuchamos y vimos, a través de un agujero de la pared, una conversación muy curiosa... y comprometedora. Los interlocutores eran un sabio derro y una maga drow llamada Malice. ¡Tenían un

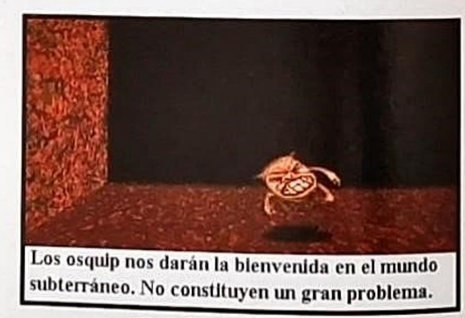


Aunque Yonar el kenku esté herido, es un buen candidato para acompañarnos hasta el final de la aventura.



Vermulean encantará las 4 joyas imprescindibles para entrar a Menzoberranzan.





Los osquip nos darán la bienvenida en el mundo subterráneo. No constituyen un gran problema.

pacto secreto! Los drow habían ayudado a los derro a hacerse del templo y, a cambio, éstos debían apoyar a los drow de Malice en su lucha contra los otros clanes. La maga apremiaba al enano para que actuara, pero éste insistía en hallar antes la fuente para contar con sus poderes. Muy interesante.

La llave que acabábamos de recoger abría la puerta de la habitación en la que estaba el enano. La drow ya se había ido. No bien entramos, el derro, que sabía de magia, nos atacó, pero pudimos deshacernos de él. Le quitamos otra llave y leímos un libro que contenía algunos indicios más sobre la fuente.


El lago subterráneo. No hay que fiarse de las chicas que se bañan en lugares tan poco turísticos.


El hechizo de brillo de hadas, del primer nivel de los clérigos, permite distinguir mejor a los enemigos.

La llave del enano mago abría una puerta situada en la cabeza del "martillo izquierdo". Y así llegamos al segundo nivel del templo.

Aquí había que andarse con tino: en el centro de los cuatro pasillos principales había "spinners", trampas similares a la de la cabeza del martillo derecho que nos hacían cambiar de dirección casi sin darnos cuenta. Así que en esos corredores nos movimos muy despacio, siempre atentos a la brújula, para dar la vuelta y recuperar el rumbo perdido cuando fuera necesario. Hacia el sudeste hallamos una llave circular de plata y, en los aposentos contiguos al corredor este, un prisionero encadenado al que liberamos.

El cautivo padecía de una enfermedad que solamente podía ser curada por un ungüento que poseían los myconides, setas inteligentes que habitaban en un ni-



vel inferior del mundo subterráneo. Pero nuestro equipo estaba completo. De momento, nada podíamos hacer por él y nos despedimos tras disculparnos. Lejos estábamos de imaginar entonces que aquel gnomo acabaría por formar parte de nuestro grupo.

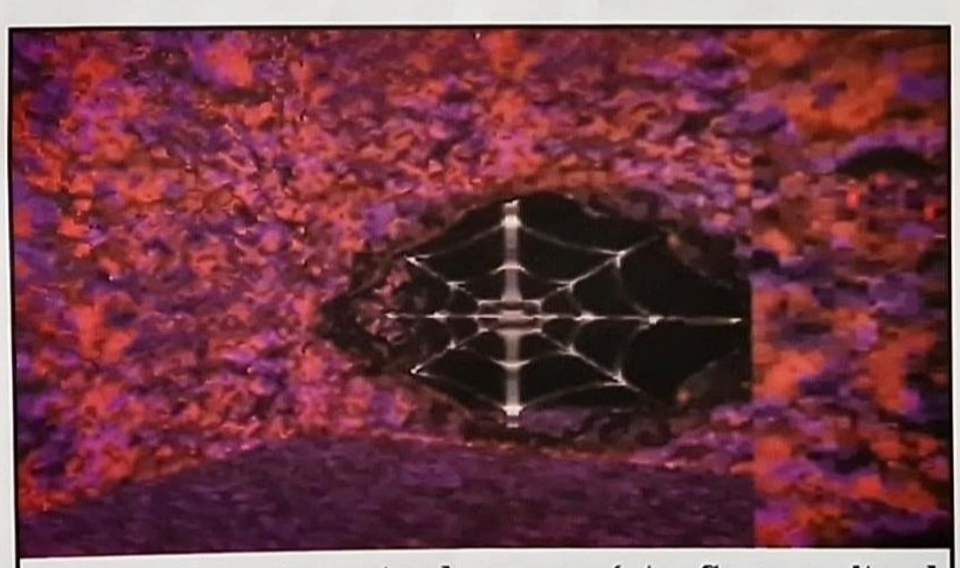
La llave circular abría un cerrojo que estaba situado en el extremo nordeste. Entramos en un prolongado corredor en el que tuvimos que matar a un umber hulk que nos atacó. Al final había otra puerta y no se veía ningún modo de abrirla... hasta que recordamos el botón que habíamos visto al inicio del corre-


Este pobre minero, aunque está loco, sabe de la existencia de la fuente mágica.

dor. Del otro lado de la puerta había un cuerno. ¿Sería el mencionado en el texto que hablaba de la fuente? Lo cogimos y entramos en un teletransportador que vislumbramos ante nosotros. Fuimos a parar a la zona suroeste del nivel.

Y cerca de allí había un aposento con tres estatuas de enanos... La del centro tenía un cáliz en sus manos. Tocamos el cuerno y el inanimado ser dejó caer el recipiente. Ya teníamos los dos objetos mágicos que nos permitirían llegar a la fuente: el símbolo de Dumathoin oculto en "la cabeza del martillo derecho" y el cáliz. Nos habíamos adelantado a los derro.

Abrimos una puerta situada en ese mismo aposento y recorrimos otro largo corredor. Al final del mismo se abrió una puerta mágica, que nos reconoció como poseedores de las dos reliquias. Estábamos ante las escaleras que conducían al


Hay tres o cuatro entradas como ésta. Se necesita el hechizo de pasar telarañas para atravesarlas.



Esta joven elfa tan ansiosa por unirse al equipo esconde una figura atroz.



El archibuscado Drizzt será un aliado muy útil durante gran parte del juego.



Escuchar por un agujero nos permitirá conocer del pacto entre enanos derro y drows.

nivel tres del templo. ¡Allí debía estar la fuente!

HALLAMOS LA FUENTE, PERO PERDEMOS A DRIZZT

En el nivel tres nos topamos con una zona central a la que no teníamos acceso, pero, dando vueltas por allí, nos hicimos de dos llaves que estaban en la zona norte: una circular y otra en forma de hacha. Y, lo más importante, en una de las habitaciones del norte vimos un diamante en la pared que arrancamos con el pico. El texto sobre la fuente había mencionado esa joya.

Con la llave en forma de hacha pudimos entrar a la zona central, y la llave circular correspondía a otra puerta interior. Ante nosotros, por fin, la tan buscada fuente mágica.

Usamos el diamante... ¡y la fuente habló! El espíritu que la habitaba clamaba venganza por la traición de los derro y de los drow. Nos dio un hacha mágica muy poderosa que nos sería muy útil en adelante. Y sus milagrosas aguas curaron nuestras heridas. Satisfechos por el éxito, salimos de allí por el sur, llegamos a zonas no exploradas de los niveles anteriores y de la mina de los enanos y...

¡Una magia negra nos rodeó! Una vez disipada, ya Drizzt no estaba con nosotros. ¡Habían secuestrado a nuestro aliado y al más poderoso guerrero del grupo! ¿Se saldrían con la suya, al fin y al cabo, los malvados drow? ¡No! Aquello no podía detenernos. De momento, había que buscar a un sustituto para Drizzt, y el que teníamos más a mano era el excautivo del nivel dos del templo. Así que regresamos a por él, repetimos el recorrido que pasaba por la fuente y, en la zona recién descubierta de la mina de los enanos, hallamos otra salida que nos condujo a las profundidades. De nuevo, el camino se cerraba tras nosotros. Si no terminábamos nuestra misión, estábamos condenados a perecer en el mundo subterráneo.

Y LA ROCA GRITO

La zona a la que acabábamos de llegar era el reino de los mycronides. Allí debíamos encontrar la cura para nuestro flamante compañero de equipo.

Y, en efecto, al sur de la zona fuimos recibidos por el monarca de estos setoides seres, que nos daría el ungüento siempre y cuando matáramos a un umber hulk que diezmaba a los suyos. ¡Nada más fácil! Localizado y destruido el hulk, recibimos el ungüento, curamos a nuestro amigo y se nos abrió el paso hacia una nueva zona, situada al oeste: la caverna de Galeb Duhr.

Esa gruta no parecía tener salida, hasta que un rostro en la roca nos explicó la razón: las puertas, cerradas por él, no se abrirían para nosotros a menos que le trajésemos un collar que había extraviado y al que le tenía gran aprecio. Para ello nos abrió un pasaje hacia el norte, zona en la que hallamos el dichoso collar, además de la famosa Piedra Borgenar, que nuestro reciente compañero había buscado durante toda su vida.

Entregada la prenda, el pétreo ser nos liberó del encierro y seguimos hacia el oeste, zona en la que recogimos una gema azul que atrajo nuestra atención. Hecho esto, abandonamos las tierras mycronides por el oeste.

ALIADOS CIRCUNSTANCIALES

La región en la que nos encontrábamos ahora era el hogar de los driders, mitad drows, mitad arañas, y capaces de lanzar poderosos hechizos si uno no conseguía acercarse con rapidez a ellos





Un umber hulk, viejo conocido de Dark Sun II, nos espera en el templo de Dumothain.



La puerta infranqueable que mencionó Maznafein. El hechizo que nos dió es la solución.



No es un gran guerrero, pero es el que tenemos más a mano cuando secuestren a Drizzt.



Maznafein nos ayudará a seguir camino si le prometemos algo a cambio.

para entrar al combate cuerpo a cuerpo. Allí obtuvimos un par de gemas azules más (más tarde supimos cuán acertados estábamos al hacernos con ellas) y nos vimos envueltos en una red de telepuertos que terminaron por conducirnos al norte, y a una cueva menor en la que nos esperaba un drider mucho menos agresivo que sus congéneres. Con él pudimos hablar.

Su nombre era Maznafein. Nos explicó que los driders eran en realidad drows hechizados y él se lamentaba de tan aciaga suerte. Su mayor anhelo era volver a ser drow y regresar junto a Ssar, su compañera, a la que hallaríamos en el mercado de Menzaberranzan.

¿Por qué habríamos de ayudar a un drow? Sólo habíamos conocido a uno bueno, Drizzt, y ya no estaba entre nosotros. Pero había una buena razón para complacer a Maznafein: de no hacerlo así, no podríamos llegar a nuestro destino, pues, según él, nos esperaba un abismo infranqueable que sólo podríamos pasar con la ayuda de un hechizo que estaba en su poder.

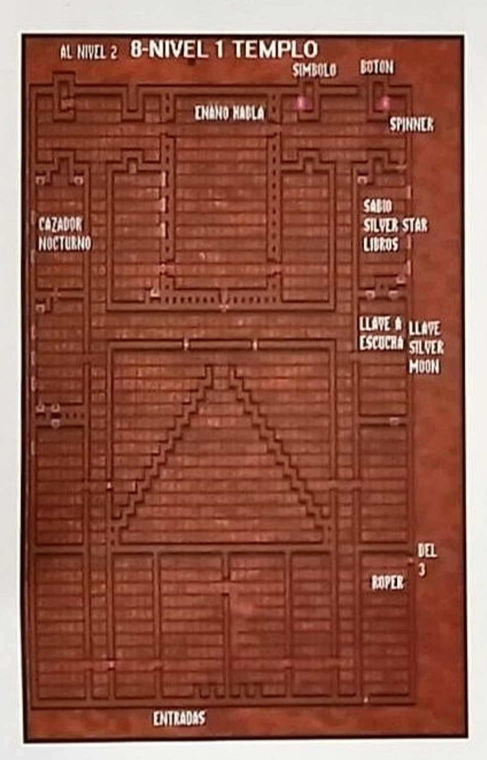
Así pues, le prometimos buscar a Ssar en Menzaberranzan y él nos dio el hechizo en cuestión, que tenía un curioso nombre: "Voluntad de araña". Regresamos a la cueva anterior y, en el norte, hallamos el famoso abismo. Sobre él se extendía una endeble telaraña y, aún sin saber si nos esperaba la victoria o la traición, utilizamos el hechizo.

El resultado fue prodigioso: convertidos en araña, avanzamos sobre la tambaleante tela y llegamos al otro lado. Una vez allí, recuperamos nuestra forma original. Ya estábamos muy cerca de la ciudad maldita. Sólo nos faltaba una peligrosa travesía por el río subterráneo.

LOS PRIMEROS CONTACTOS EN TIERRA DROW

Un esquelético ser ofrecía su barca para recorrer el río. El precio: dos de las gemas azules que con tanto tino habíamos reunido. Las pagamos y llegamos a la antesala de Menzoberranzan. Una pequeña cueva más y nos vimos en la ciudad prohibida.

Pensándolo bien, había sido una buena cosa cerrar aquel trato con Maznafein. En aquel lugar lleno de enemigos nuestras fuerzas resultarían insuficientes a menos que contásemos con algún apoyo. Así que hicimos lo más prudente y comenzamos a recorrer la plaza del mercado hasta dar con Ssar. Ella nos escuchó en silencio y luego asintió. "Sí", dijo. "Pero los medios para liberar a Maznafein sólo los posee Jalynfein. Buscadlo en la torre de los hechiceros." Hacia allá fuimos. Tres puertas infranqueables y un te-

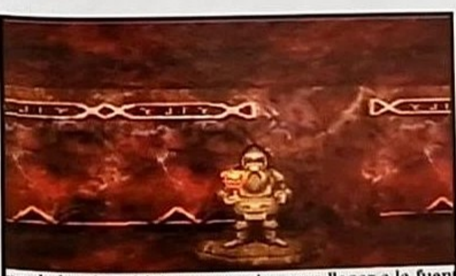




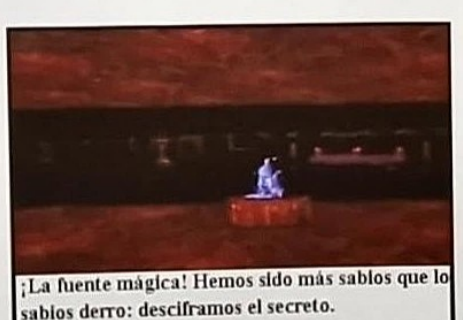
Hay que acercarse con rapidez a los driders. De lejos hacen mucho daño con sus hechizos.



¿De qué le servirá el collar que busca? Pero si no lo hallamos, no nos dejará pasar.



no de los dos objetos necesarios para llegar a la fuen ágica. Hay que tocar el cuerno para obtener la copa



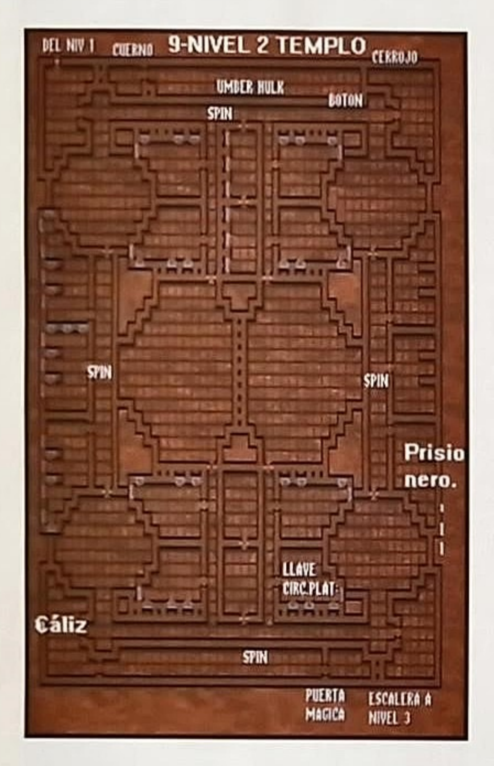
¡La fuente mágica! Hemos sido más sabios que lo sabios derro: desciframos el secreto.

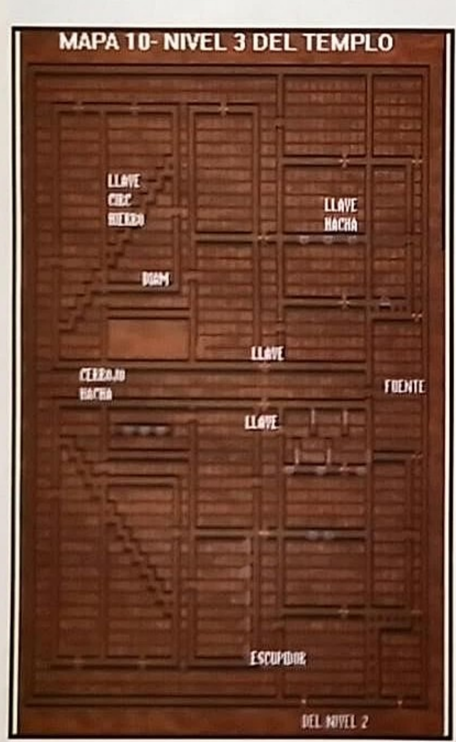


El rey de los myconides nos dará el antídoto que buscamos si matamos a un umber hulk.


La puerta infranqueable que mencionó Maznafein. El hechizo que nos dió es la solución.


Una vez franqueado el abismo, la araña recupera su forma humana. Ante nosotros, el río subterráneo.





letransportador que nos condujo a otra zona de la torre. En uno de sus aposentos estaba Jalynfein, pero no soltaría prenda tan fácilmente. A cambio del hechizo, deberíamos conseguir para él una caja de música con poderes mágicos que hacía tiempo ambicionaba tener. Su actual propietario, un mercader llamado Galentha, jamás se la cedería a él, pero sí a intermediarios de los que no sospechase.

EL YELMO DE LA DISCORDIA

¡Hacia el mercado de nuevo! En él hablamos con Galentha, el taimado dueño de la caja de música, que se mostró muy interesado en el yelmo que nos había entregado el tabernero del pueblo. Demasiado fácil para ser cierto. Algo nos dijo que no debíamos acceder a aquel trueque y Galentha, como alternativa, nos pidió unos guanteletes que se ocultaban en la caverna nordeste de la ciudad. Hacia allá fuimos.

Los guanteletes estaban en la parte sudeste de la cueva, ocultos tras una pared imaginaria. Con ellos en nuestro poder obtuvimos la caja de música, pero nuestro afán por no deshacernos del regalo del tabernero fue inútil: no bien salimos de la tienda de Galentha, un ladrón se apoderó del yelmo y huyó corriendo. Lo seguimos hasta las puertas de la casa Do'Urden, uno de los clanes drow, el mismo al que una vez perteneció Drizzt y que ahora se había aliado con los enanos darro. Nuestra intuición era acertada: el yelmo tenía más importancia de la que habíamos creído en un principio.

Jalynfein nos dio el hechizo que liberaría al drow devenido drider. ¿Cómo utilizarlo? Nos esperaba otra arriesgada excursión, ésta vez a la casa Baenre, otro de los clanes drow, pues en ella se encerraba a los espíritus de los drows transformados. A ella fuimos, utilizamos el hechizo y, lejos de allí, Maznafein recuperó su espíritu, como pudimos comprobar más tarde.

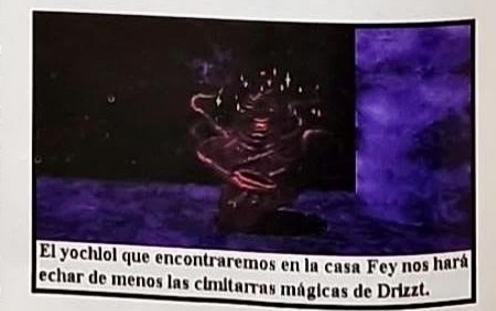
Pero, de momento, estábamos en la casa Baenre, y en ella fuimos testigos de una escena singular. Ante la maga que lideraba la casa se encontraba postrado nuestro viejo conocido el tabernero y, tras él, un mentalista esperaba para consumar una ejecución. ¿Por qué todo aquello?

DROWS ENTRE LOS DROWS

La conversación aclaró el enigma: el tabernero, a pesar de su aspecto humano, era drow. El yelmo tenía grandes poderes, tantos que los clanes lucharían hasta el fin por su posesión. Nosotros fuimos meros instrumentos para hacerlo llegar a Menzoberranzan. Sólo que ahora estaba en poder de los Do'Urden, el peor de los clanes. Quizás la solución del conflicto fuese que no lo tuviese ninguno de ellos, sino alguien ajeno a ese mundo. ¿Nosotros, tal vez? "¡Recuperadlo!", exclamó la maga de los Baenre, y tras ello autorizó al mentalista para que castigase al fracasado tabernero. Estremecidos por lo que acabábamos de presenciar, regresamos al


Este émulo de Caronte pide dos gemas azules para llevarnos en su bote. Es conveniente conseguirlas antes de usar el hechizo de conversión en araña.




El yochlol que encontraremos en la casa Fey nos hará echar de menos las cimitarras mágicas de Drizzt.

mercado. Aún necesitábamos de los servicios de Ssar.

En la conversación anterior, la mercader había mencionado la capacidad que tenían los drow para comunicarse a distancia. Al verla en compañía de Maznafein, supimos que podíamos esperar de ella alguna gratitud, por muy drow que fuese, y le pedimos que nos facilitase una audiencia con el sabelotodo Maeldithar.

Ella accedió y, tal como esperábamos, el viejo sabio sabía del yelmo. Nos hizo llegar una nueva gema, la necesaria para darle toda su fuerza. Aquello era perfecto: los Do'Urden tenían el yelmo, pero nosotros su llave. Si lo hallábamos, el poder sería nuestro.

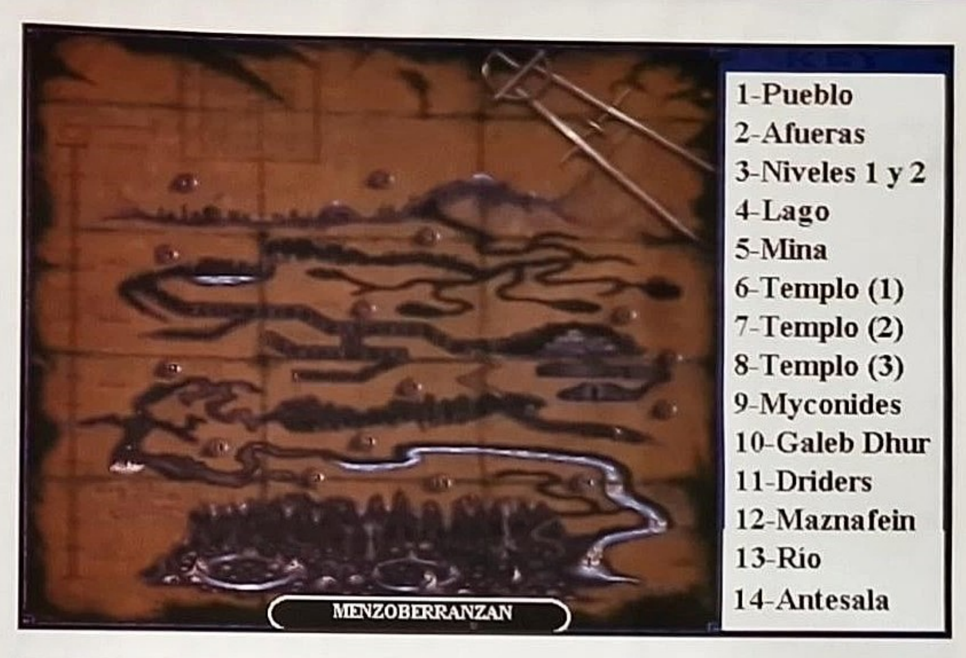
"¿Cómo entrar a la casa Do'Urden?", le preguntamos a Ssar. "Buscad a Grumznar, en la casa Fey-Branche", respondió ella. "El podrá hacer algo por vosotros." Fey-Branche... ¿Estábamos destinados a pasearnos por todos los clanes? Registramos puerta por puerta y tras una de ellas, antes de dar con Grumznar, nos dimos de narices con otro yochlol. Sólo que esta vez no teníamos las cimitarras de Drizzt.

Lo único que resultó efectivo fue una nube pestilente, que inmovilizó al monstruo el tiempo suficiente para que nuestras menos eficaces armas pudiesen acabar con él. Hecho esto, completamos el recorrido hasta llegar a Grumznar.

Grumznar era un cascarrabias, pero también resultó ser el mejor de los drows, exceptuando a nuestro amigo Drizzt. Fue el único que nos ayudó sin pedir algo a cambio. Gracias a él, los cuatro fuimos transformados por medios mágicos y adquirimos aspecto de drows, única forma de entrar a la vigilada casa Do'Urden.

Pero no bastaba con parecer drows: también teníamos que pasar por drows Do'Urden. Para ello, Grumznar nos dio un nombre: Rizzen, miembro de esa casa, pero dispuesto a traicionarla (típico de ellos). Lo podíamos hallar en la taberna Gollvelius.

Rizzen, según dijo, estaba ansioso por hacer méritos que le permitieran unirse al bando de los triunfadores y él no creía que fuesen los de Do'Urden. Nos dijo la contraseña necesaria para entrar y nos dio un mapa de la casa del clan, que mostraba dónde se hallaban los cautivos y la posible ubicación del yelmo. Además de ello, nos remitió a Jarlaxle, un célebre ladrón drow que podía tener insignias Do'Urden para nosotros. Jarlaxle frecuentaba la otra taberna de la ciudad, la llamada Carpathian.

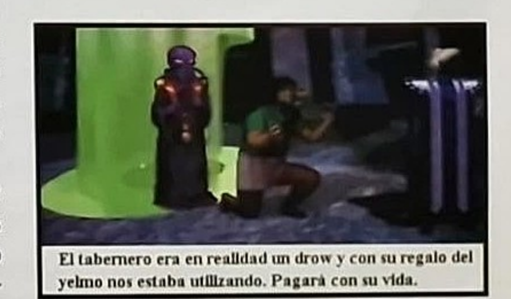


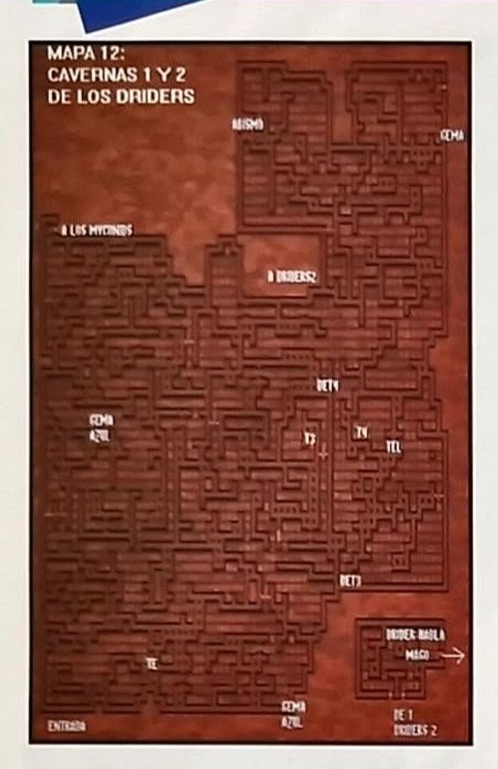



Maznafein ha dejado de ser drider. De nuevo es un drow.


Jalynfein nos dará el hechizo que liberará a Maznafein.


Galentha pide unos guantes por la caja de música.


El tabernero era en realidad un drow y con su regalo del yelmo nos estaba utilizando. Pagará con su vida.



Pero Jarlaxle, sin los oportunistas intereses de Rizzen, no daría los distintivos a menos que pagásemos por ellos. Y el precio era un objeto oculto en la segunda caverna de la ciudad, la del noroeste.

Por suerte esta caverna era mucho más pequeña y bastaba con localizar la consabida pared imaginaria. No tardamos en comprobar que Jarlaxle era un embustero: ¡no tenía los distintivos! Al menos, sabía a dónde debíamos ir para conseguirlos: una patrulla Do'Urden se paseaba en aquellos momentos por la caverna nordeste.

Por segunda vez, fuimos a esa cueva. La patrulla, en efecto, estaba en ella, en la zona suroeste. Y, con los distintivos en nuestro poder, nos encaminamos al último desafío: la casa Do'Urden.

LA LLEGADA DEL SEPTIMO DE CABALLERIA

Los guardias de la puerta dieron por buenos nuestros rostros, la contraseña y los distintivos, y nos permitieron entrar. Según el mapa de Rizzen, hacia el extremo oeste de la planta baja debíamos "volar" para llegar a la zona de los nobles. Esta planta estaba dividida en tres zonas, separadas por grupos de puertas cerradas con llave. La llave para ir de la primera zona a la segunda estaba al norte y la siguiente llave al sur.

Dimos con las mazmorras, pero estaban, como era de esperar, custodiadas. Si nos lanzábamos al ataque sin más, no tardaría en caer sobre nosotros todo el clan. Se imponía buscar el yelmo, nuestra principal carta de triunfo.

En una habitación oculta de la zona noroeste, hallamos la llave que abría la puerta del recinto que comunicaba con los aposentos aristocráticos. ¡A volar! Estábamos en el primer piso de los nobles, pero nuestro principal objetivo, el yelmo, se hallaba en el segundo. Buscamos el elevador y subimos. En este segundo piso recorrimos un dédalo de salones situados al norte hasta que, al fin, en el extremo noroeste, tras ¡oh, sorpresa!, una pared ilusoria (¿cuántas más quedarían?) un transportador nos llevó al ala sur.

Y ahora, de nuevo hacia el oeste. ¡Por supuesto, una pared ilusoria! Detrás de ella, el yelmo. Antes de que pudiésemos cogerlo, desapareció de su pedestal y fuimos atacados por Rizzen, cuya secreta intención era apoderarse del trofeo. Repelimos el ataque y continuamos buscando para ver qué había pasado con el yelmo. ¡Claro está! Hacia el este había otra pared ilusoria. Esta vez la prenda no se nos escapó: le colocamos la joya que le daba poder y nuestro guerrero más débil se lo colocó, para emparejar


La entrada de las minas. Aquí comienza el largo trayecto a Menzoberranzan.

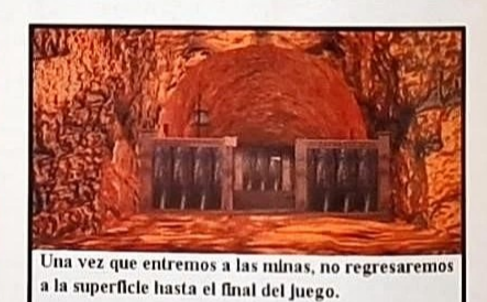
las fuerzas. ¡Ya estábamos listos para la batalla final! Malice y Drizzt estaban en el primer piso. Al menos, eso decía el mapa, y hasta ahora había resultado exacto. Volvimos a tomar el elevador para bajar y buscamos la forma de llegar al oeste.

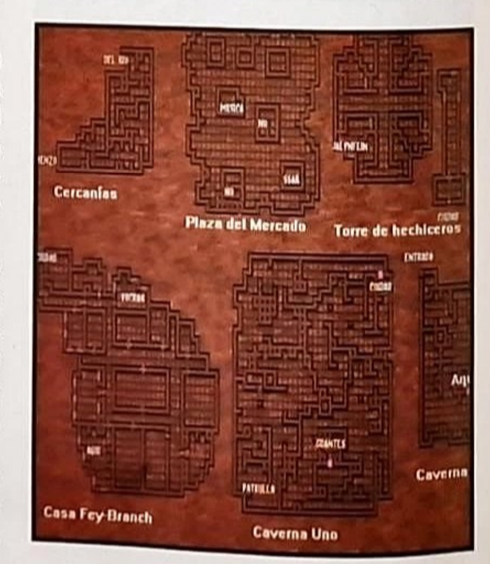
No resultó tan difícil. Hacia el suroeste encontramos una llave y ¡las cimitarras de Drizzt! La llave nos abrió una puerta del noroeste que conducía a una zona con su consabida pared falsa y una segunda llave. Esta abría el aposento del centro-oeste.

Ese era nuestro destino final, de ello estábamos seguros. Descansamos un poco, preparamos nuestras mejores armas


Grumsznar nos dará forma de drows para que entremos a la casa Do'Urden.


Rizzen nos dará la contraseña para entrar a la casa Do'Urden. Aprovechemos su traición.


Una vez que entremos a las minas, no regresaremos a la superficie hasta el final del juego.





Es muy importante este minero del 1er nivel: nos dará un mapa.



El plano de la casa Do'Urden. Parte de la traición de Rizzen

y hechizos, y franqueamos la puerta. ¡Malice estaba a punto de sacrificar a Drizzt! Si hubiésemos tardado un poco más...

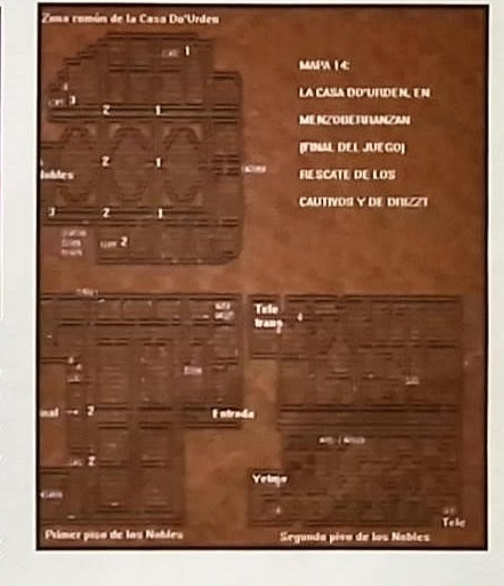
Pero la lucha sería durísima, como ya habíamos supuesto. A la maga la asistía un yochlol y ya sabíamos de las mañas de esos bichos. Lo inmovilizamos con una nube pestilente y corrimos hacia el norte bordeando las columnas, para golpear de cerca a la hechicera, que ya nos lanzaba rayos. Así conseguimos matarla.

Eso no fue todo. Llegaron refuerzos. Otra hechicera lanzarrayos, hacia la que hubo que correr para ultimar antes de que ella lo hiciese con nosotros. (Los drows machos no daban mucha guerra, pero las drow... Aquella sociedad era matriarcal). Por suerte, su muerte desmoralizó al resto de los atacantes. ¡La victoria era nuestra! Poco queda por contar: con la ayuda de Drizzt, liberamos a los cautivos y regresamos a la superficie. La fiesta que nos había sido negada antes, ahora no tendría obstáculos. ¡Nos la habíamos ganado! No todos pueden vanagloriarse de haber vencido a las sombras.

JULIAN PEREZ



La entrada a la casa Do'Urden está vigilada, pero tenemos forma de drow, conocemos la contraseña y poseemos las insignias del clan.





Drizzt agradece nuestra ayuda. Ahora él intentará que algo cambie en el mundo de los draws.



El ladrón Jarlaxle nos ayudará a obtener las insignias Urden.



Las apariencias engañan. Esto era en realidad la bañista del lago subterráneo.



CONTENIDO DEL CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

- Ejecuta Windows.
- Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.
- Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

En el caso de que tuvieses algún problema de instalación bajo Windows, sal al intérprete de comandos de MS-DOS (generalmente C:\) y sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM (generalmente D:\). Desde ahí, ejecuta OKPCSOL.BAT y sigue las instrucciones que aparecerán en tu pantalla. Luego instala el CD-ROM como se te indica en las instrucciones anteriores.

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

- Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.
- En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.
- No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.
- Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.
- La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.
- Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.
- Si se obtiene el mensaje de error "One or more Visual Basic are running", deberás ejecutar el programa Windows desde el Administrador de Archivos. Esto es debido a que nuestro menú de arranque de programas del CD-ROM está programado en dicho lenguaje.
- Si una demo escrita en Visual Basic te da el error de que falta un archivo con extensión VBX, no tienes más que buscar dicho archivo en nuestro directorio OKPC y copiarla a los directorios WINDOWS y WINDOWS\SYSTEM de tu disco duro.
- Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

- Ejecutar: Ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.
- Instalar: Ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.
- Copiar: Crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.
- Info: Si en la pantalla de presentación

VIDEO FOR WINDOWS

386, tarjeta de sonido, y Windows 3.1.

El programa Video for Windows es un reproductor de películas de vídeo en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado es recomendable salir de Windows, resetear el PC, y entrar de nuevo en Windows para que los cambios surtan efecto.



MECH WARRIOR 2 (Film)

386 de altas prestaciones, tarjeta de sonido, SVGA y Video for Windows.

Magnífico vídeo de la presentación del juego *Mech Warrior 2*, un gran reto para todos los aficionados a los juegos arcade-estrategia que cuenta, como podréis apreciar,







con una calidad gráfica insuperable. En *Mech Warrior 2* comandamos a un escuadrón de robots militares y tenemos que cumplir misiones muy variadas en escenarios muy hostiles. Para ejecutar ese vídeo necesitas tener instalado Video for Windows.



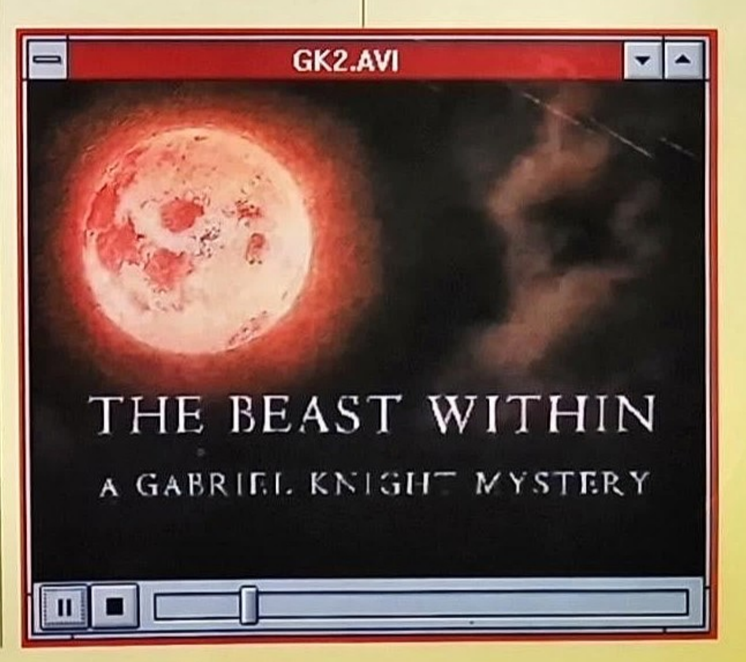




GABRIEL KNIGHT 2 (Film)

386 o superior, Video for Windows, SVGA, tarjeta de sonido.

Magnífico vídeo que te muestra un pequeño trailer de lo que va a ser esta tan prometedora parte del juego de Sierra *Gabriel Knight*, una de las aventuras que más ventas ha obtenido a nivel mundial en el presente año. ¿Quién sera el nuevo enemigo de Ga-











briel?, ¿Tal vez un hombre-lobo? Para ejecutar este vídeo necesitas tener instalado Video for Windows.

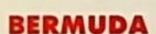
BERMUDA (Film)

386 o superior, SVGA, tarjeta de sonido, Video for Windows.

Trailer del juego *Bermuda* que pronto saldrá al mercado español. *Bermuda* es un estupendo arcade de plataformas en el que cada pantalla requiere de la astucia del jugador; la solución más corriente no siempre es la adecuada y los reflejos no lo son todo. Este vídeo corresponde









a la presentación del juego final. Para ejecutar este vídeo necesitas tener instalado Video for Windows.

BERMUDA

486 o superior, tarjeta de sonido, 8 Mb de RAM, SVGA y disco duro.

Demo jugable que te permite disfrutar de las primeras pantallas de este juego. Cuando se termina la demo jugable empieza automáticamente una autodemo que te muestra un montón de pantallas más avanzadas. La demo está situada en tu CD-ROM en el subdirectorio











PLAYDEMO. Ejecuta desde Windows el programa INSTALL.EXE.

THE DIG

486 o superior, tarjeta de sonido, SVGA, 8 Mb de RAM.

La última aventura de Lucas Arts diseñada especialmente por Steven Spierlberg. El espacio profundo nos aguarda con un enorme enigma que espera su solución. Aventuras y gráficos de película en una fantástica demo que seguro os entusiasmará. Para ejecutar esta demo desde MS-DOS ejecuta DIG.BAT desde el directorio DIG.







MAGIC CARPET 2

486 o superior, Pentium recomendado, SVGA, tarjeta de sonido, 8 Mb de RAM (16 recomendadas para el modo SVGA).

Ponte a volar en una alfombra mágica y lucha contra todo ser que se te ponga delante. Utiliza la magia para conseguir recursos y así podrás ser el rey de los cielos. El juego incluye varias demos independientes, la primera es jugable y es un pequeño tutorial que te enseñará las posibilidades de este estupendo arcade-estrategia. Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea NWSETUP.BAT, después teclea NWDEMO.











CADILLAC

486 o superior, tarjeta de sonido, VGA.

Demo jugable en la que te pondrás a los mandos de un enorme Cadillac y tu misión será escapar vivo de una oleada de dinosaurios que han invadido nuestro planeta. Te recomendamos que utilices el ratón para manejar la demo, ya que es muy rápido para apuntar, disparar y conducir al mismo tiempo. Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\CADILLAC, teclea SETUP para configurar la demo y CADILLAC para empezar.











PCGOOL

386 o superior, tarjeta de sonido, VGA.

Demo no jugable del juego de Edimestre PCGOL, todo un programa arcade deportivo al estilo más clásico con el que podrás pasar largas horas jugando. Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\PCGOL y teclea PCGOL.BAT para empezar.





CONTENIDO DEL SEGUNDO CD-ROM

ESPECIAL VIACOM

Este mes con OK PC te ofrecemos un segundo CD-ROM con :

VIDEO DE VIACOM

Un vídeo en exclusiva con los próximos lanzamientos de Viacom Newmedia. Los programas que te enseña este vídeo son: *Lunicus* (un excitante arcade bajo Windows), *Congo* (la aventura más esperada del año), *Start Trek: Deep Space Nine* (el mayor reto para los "trekimaníacos"), *The Indian in the Cupboard* (un juego educativo) y *Zoop* (incluso mejor que el "archivonocido" *Tetris*).



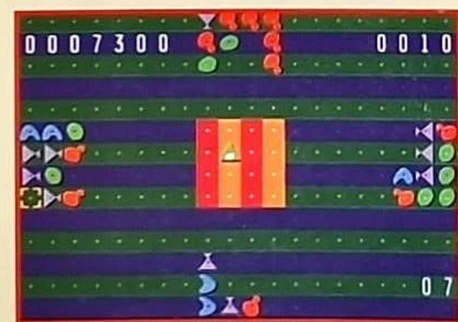
DEMO JUGABLE DE ZOOP

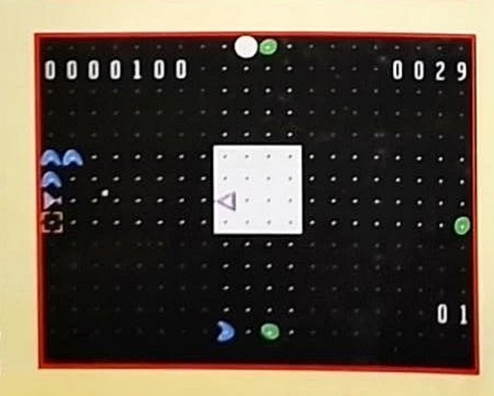
Zoop forma parte de esos juegos con los que uno se pasa horas y horas jugando. La baza fuerte de *Zoop* es su altísima jugabilidad como podrás comprobar con esta demo jugable. El objetivo es eliminar las columnas de colores que se van acercando continuamente a tu zona central. Cuantos más colores elmines de un tiro más puntos obtendrás. Para poder destruir una ficha necesitas tener el mismo color que la ficha a la que disparas, si esto no se cumple lo que harás es cambiar el color de tu ficha, lo cual es también de mucha utilidad. Este programa se instala desde Windows. Pulsa sobre el botón Instalar o ejecuta el programa SETUP.EXE del directorio *Zoop* de tu CD-ROM.

ESPECIAL VIDEO DE NAVIDAD

En este segundo CD-ROM, hemos incluido un especial de vídeo con las novedades que van a salir estas navidades de la mano de CIC Vídeo. Los vídeos que podrás disfrutar son:

En Busca de Valle Encantado
Casper
Forrest Gump
Lassie
Mentiras Arriesgadas
El Padrino
Una Pandilla de Pillos
Presa de la Secta
Río Salvaje
La Sombra
Star Trek Generations
La Tribu de los Brady
Congo









Si sólo te gustan las sorpresas agradables...

¡suscríbete!

Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa. Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.
Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti.
Y lo más importante:

El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM

¡Te regalamos este fantástico ratón de última generación!



Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo de un año y en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ____________ **1^er. APELLIDO** ____________

2° APELLIDO ____________

DOMICILIO ____________ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ____________

PROVINCIA ____________

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

11.940 Pta. por un año de suscripción.

12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ____________199______
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, S.A. Avda. Alberto Alcocer, 5 1° Dcha. 28036 MADRID Tno: 350 52 14 (6 líneas) Fax: 350 60 02

¡SIMON HA VUELTO!

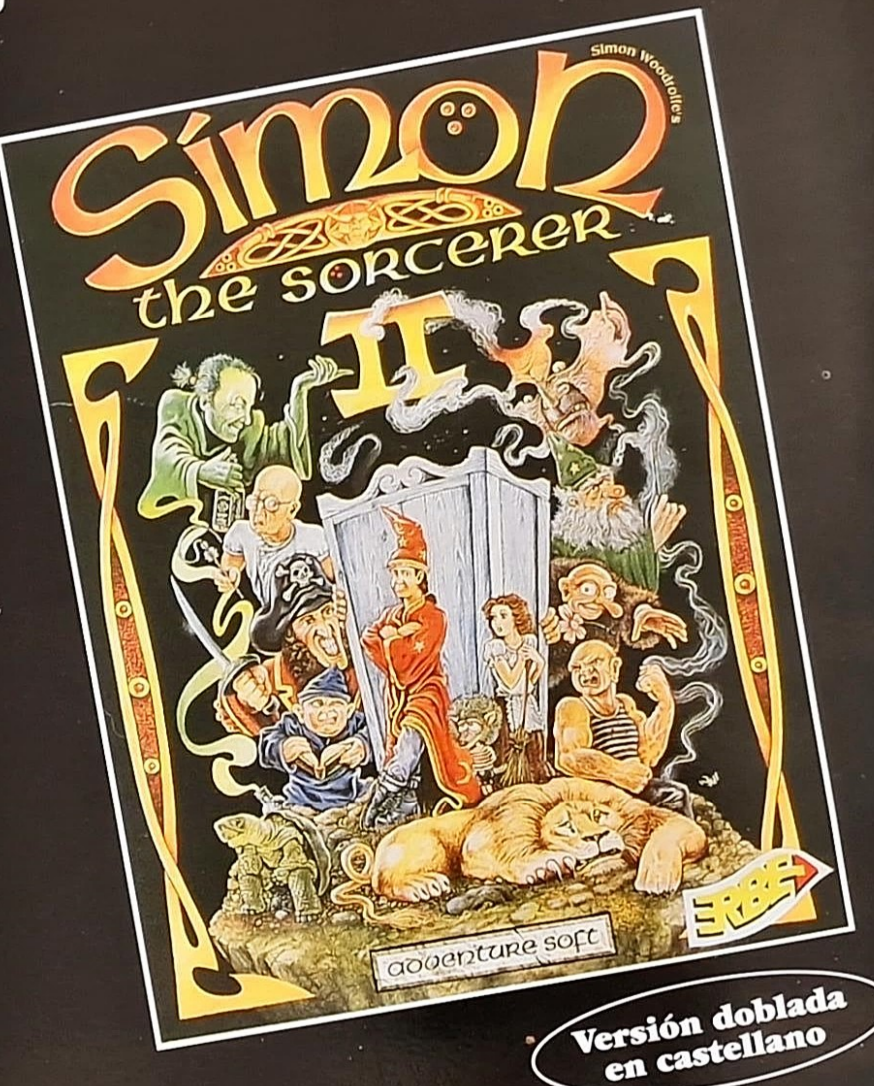
¡Admira la arquitectura seudogótica!

¡Cae desde una larga distancia y haz "Choff"!

¡Conoce a los piratas y enrólate!

¡Vomita hasta que se te llenen los zapatos!

¡Vive una aventura repleta de humor!



Versión doblada en castellano

El León, el Mago y el Armario

Esto no es precisamente un cuento infantil. Para empezar, los niños no tienen que vérselas con viejos magos inútiles, heroínas nada atractivas, malvados que simplemente no saben cuándo quedarse muertos, ni siquiera ser el último de la escuela en descubrir la pubertad.

Armado con un puntiagudo sombrero (de aspecto estúpido), una coleta (de aspecto aún más estúpido) y una tendencia a irritar a la gente que supera dos veces su tamaño, Simon vuelve en esta secuela repleta de acción que promete ser más entretenida, alucinante y divertida que cualquiera otra aventura de su clase (espero).

Cómpralo ¿Quién sabe? Hasta podrías disfrutarlo.

IMAGEN LIMITE



SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12



MENDEZ ALVARO, 57. 28045 MADRID
TEL.: (91) 539 98 72 FAX: (91) 528 83 63

